wydanie specjalne nr 14 • grudzień 2004 CLICK!



HALF-LIFE 2

strategy guide

UNOFFICIAL

8.50 ZŁ (w tym 7% vat)

W numerze CD-ROM!
Pełne wersje: COUNTER STRIKE 2D, HALF-LIFE 2: TOTAL MAYHEM, CODENAME GORDON
Dodatki: mody do HL1 i HL2, mapy, tapety, kompozycje pulpitu



22 strony + 63 mapy!

MEGA PORADNIK

WSZYSTKIE MISJE KROK PO KROKU

Co nowego w grze?

SEKRETY HALF-LIFE 2

Z czym na Obcych? – uzbrojenie
Bestiariusz – z kim walczymy?
Pole walki – środowisko 3D

Counter Strike i inne

ROZSZERZENIA DO SERII HL

Tylko u nas! Pierwszy w historii wywiad z

FREEMANEM

Wygraj tom z HL2!

nr indeksu 358932



16 grudnia 2004

Kim jest człowiek z teczką?

Odkrywamy najtajniejsze sekrety HALF-LIFE 2! Na tej stronie aż roi się od spojlerów! I to nie byle jakich...

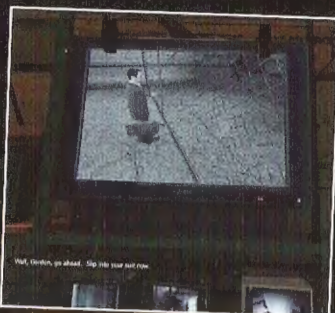


Intro: Wake Up And Smell The Ashes
G-Man jest właściwie pierwszą osobą, którą widzisz w HL2

G-Man, czyli tajemniczy mężczyzna z teczką, to jedna z najciekawszych, a zarazem najbardziej intrygujących postaci świata HALF-LIFE. Chociaż widujemy go już od pierwszej części, wciąż wiemy o nim zaskakująco niewiele.

Na temat G-Mana istnieje wiele teorii – *włącznie z głoszącą, że należy on do międzygwiezdnej* organizacji walczącej z wszechmocnym Kombinatem (informacja na podstawie www.hlstory.tk). Pewne jest właściwie tylko jedno – G-Man i Gordon Freeman grają w tej samej drużynie, chociaż ten drugi niekoniecznie musi zdawać sobie z tego sprawę. Nie może być jednak inaczej, skoro to właśnie G-Man dostarcza Freemanowi najlepsze wyposażenie (broń czy choćby kombinezon w pierwszej części) i odpowiada zarówno za jego letarg (z którego doktor budzi się na początku HL2), jak i ponowne uśpienie. Wiele wskazuje też na to, że G-Man pracuje *dla kogoś* wyjątkowo potężnego. To właśnie z powodu swego tajemniczego mocodawcy mężczyzna z teczką znajduje się zawsze w centrum wydarzeń – obserwując i analizując.

W HL2, G-Man pojawia się kilkunastokrotnie. Zapewne część tych manifestacji miałeś okazję ujrzeć samemu, lecz przynajmniej kilka z nich można łatwo przeoczyć. Na screenach kompletna – naszym zdaniem – lista miejsc, w których można spotkać tajemniczego mężczyznę z teczką.



A Red Letter Day
Można zauważyć go na jednym z monitorów w laboratorium dr Kleinera



Route Kanal
G-Man widoczny jest na ekranie telewizora, program ogląda Vortigaun



Water Hazard
Mężczyzna z teczką stoi przez chwilę przed magazynem z namazanym logo HL



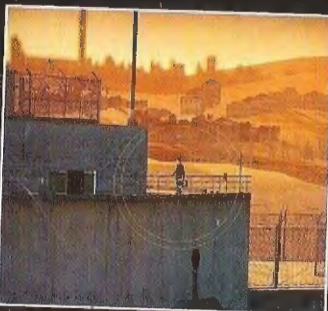
Water Hazard
G-Man pojawia się na telebimie zamontowanym na jednym z wysokich budynków







Water Hazard
Tajemniczy mężczyzna stoi sobie spokojnie na specyficznej, krótkiej kładce



Water Hazard
Zobaczysz go stojącego na tamie, na krótko przed dotarciem do laboratoriów Black Mesa East



We don't go to Ravenholm
Mężczyzna z teczką znika w jednym z niedostępnych dla Gordona tuneli



Highway 17
Ujrzysz go przez lornetkę w domu, przed którym stoi APC Kombinatu. G-Man znajduje się na górze...



Używając sprytnego zbliżenia w edytorze, można zobaczyć, jak G-Man instruuje Pułkownika, który później przekazuje Gordonowi wyrzutnię rakiet



Nova Prospekt
Na jednym z monitorów widać, jak G-Man wygląda przez okno



Dark Energy
G-Man zatrzymuje czas chwilę po wielkiej eksplozji na szczycie Cytadeli Kombinatu

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

Freeman znowu w akcji

Większość gier „żyje" bardzo krótko – czasem kilkanaście miesięcy, niekiedy zaledwie kilka tygodni. Są jednak tytuły, które mimo upływającego czasu ciągle goszczą na dyskach twardych komputerów, a ich miłośnicy z niecierpliwością oczekują kolejnych modów, dodatków i kontynuacji. Wśród takich nieśmiertelnych gwiazd znajduje się także HALF-LIFE.

Pierwsza część przygód Gordona Freemana ukazała się ponad 5 lat temu – przez pół dekady gracze czekali z niecierpliwością na dalszy ciąg gry, aż w końcu ich cierpliwość została nagrodzona. HALF-LIFE 2 łączy w sobie najlepsze cechy „jedynki", wzbogacone o nowoczesny engine graficzny, a dodatkowo potrafi pokazać lwi pazur nawet na mniej rozbudowanym sprzęcie.

Oczywiście można polemizować, czy HALF-LIFE 2 stanie się równie wielkim przebojem, jak jego poprzednik sprzed lat, czy też zniknie z dysków i pamięci graczy po kilku miesiącach. Na pewno jest to jednak tytuł wart szerszego zaprezentowania i dlatego też zdecydowaliśmy się poświęcić mu całe wydanie specjalne. W numerze, który trzymacie w ręku, znalazła się nie tylko recenzja gry, ale i unikatowy strategy guide – poradnik krok po kroku wraz z precyzyjnymi mapami (wszystkie na naszej płycie CD!), który pomoże wam pokonać Obcych. Nie zabrakło także informacji o dodatkach, które zwiększą frajdę płynącą z zabawy serią HL.



Zespół redakcyjny:
Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (wódz działu gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Marta Cichocka (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44,

Reklamacje płyt CD-ROM:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze:
Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Wojciech Leski, Bartek Lewandowski, Maciej Ogiński, Maciej Waszkiewicz

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak,
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondecji:
CLICK!, skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Janusz Jędrzejczak (kierownik), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17



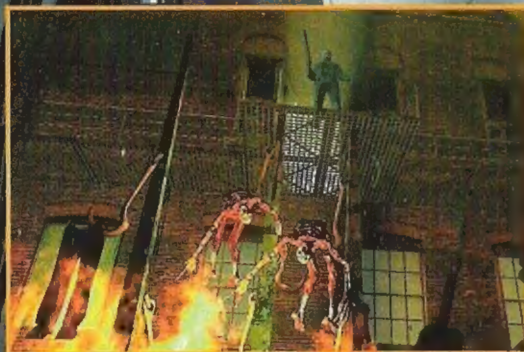
Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl,



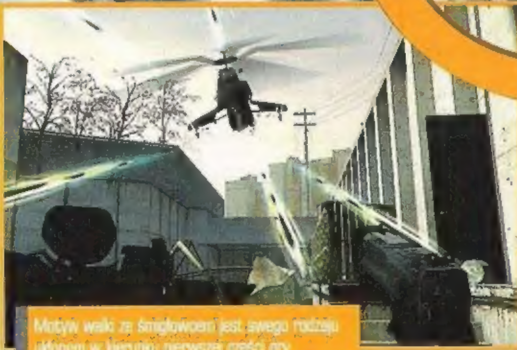

Latające w powietrzu furgonetki? Czemu nie, w końcu Działko Grawitacyjne jest pod ręką!



HALF-LIFE 2




W takich pomieszczeniach jak to akustyka przyprawia graczy o dreszcze


Motyw walki ze śmigłowcem jest swego rodzaju ukłonem w kierunku pierwszej części gry

Obudź się i poczuj woń popiołów, panie Freeman. Już czas!

Wszystko, co widziałeś do tej pory, przestaje mieć znaczenie w momencie, gdy najnowsza produkcja studia Valve rusza na twoim komputerze. Nieważne, czy jesteś zdeklarowanym fanem gier akcji, koneserem pierwszej części czy też zupełnym nowicjuszem, który chciałby zagrać w coś zacnego. Ten tytuł sprawi, że wyłączysz telefon i zabarykadujesz się w domu, aby w kilkadziesiąt godzin poznać najdzikszą wizję w historii elektronicznej sztuki. **Chociaż nie zobaczysz tu wielu nowych pomysłów, realizacja całości dosłownie zmiata z powierzchni wszystko, co do tej pory osiągnięto w FPS'ach czy grach akcji w ogóle.** I nie ma w tym cienia przesady. HALF-LIFE 2 jest najlepszą grą, jaka kiedykolwiek ukazała się na komputery osobiste. Nie mam co do tego najmniejszych wątpliwości.

Ten tekst nie jest tradycyjną recenzją gry komputerowej. Recenzja zakłada bowiem rozpatrywanie na szereg sposobów, czy dany tytuł jest udany, i jak ma się do żądanej za niego ceny. Słowem, standard. Przy HALF-LIFE 2 znajdujemy się natomiast w sytuacji zgoła niestandardowej. **Mówimy o kontynuacji gry, która przez wszystkich zainteresowanych została okrzyknięta najlepszą produkcją na pecety.** Mówimy o grze, której udało się sprostać legendzie swej poprzedniczki i która dziś nie ma sobie równych. Jest genialna i skończona. Wreszcie – mówimy o grze, w której potężna technologia ważna jest w równym stopniu co śmiałe wizje artystyczne.

Dlatego też ten tekst nie będzie recenzją. Nie znaczy to jednak, że poprzestaniemy na pozbawionej treści gadaninie, ubarwionej okazjonalnie jakimś pieprznym dowcipem. W niniejszym materiale postaram się przeanalizować poszczególne elementy składające się na program, który rządzi całkowicie i bezdyskusyjnie.

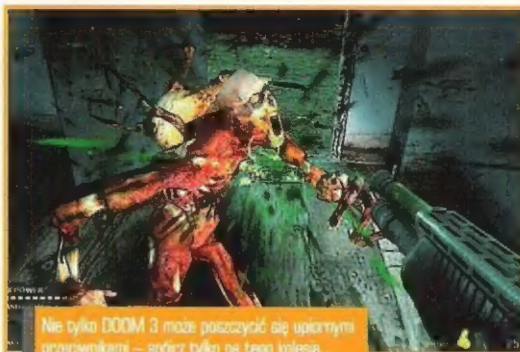
MIASTO 17

Nie wiemy, kim właściwie jest Gordon Freeman. Gdy poznaliśmy go ponad sześć lat temu, był zwykłym naukowcem, który stał się bohaterem całkowicie przypadkowo – wskutek nieoczekiwanego przeniesienia części wszechświata na Ziemię. Udało mu się przedrzeć przez rozpadające się laboratoria, nauczył się radzić sobie z najlepiej wyszkolonymi komandosami, przeniósł się do innego wymiaru, po czym... zniknął z naszego pola widzenia. Minęło wiele lat, lecz ludzie pamiętali o jego dokonaniach. Stał się legendą –


Szturmowcy Kombinatu nie należą do najprzyjemniejszych kolesi pod słońcem. Zastrzel ich!



Barney Calhoun przechodzi na stronę rebeliantów i pomaga im w ostatecznym zwycięstwie



Nie tylko DOOM 3 może poszczycić się upiornymi przeciwnikami – spójrz tylko na tego kolesia...

kimś, kto czasem musi się pojawić i poprowadzić ludzi do zwycięstwa. Ten moment właśnie nadszedł.

Odradzasz się w ciele Gordona Freemana. We wspomnieniach widzisz G-Mana (tajemniczy osobnik z teczką, którego może pamiętasz z HALF-LIFE) – tego człowieka spotkasz na swojej drodze wielokrotnie i właściwie już teraz możesz zacząć zastanawiać się nad jego rolą w całej historii. Wkrótce po odzyskaniu świadomości przez Freemana, docierasz do Miasta 17 – twojego nowego domu. Spędzisz w nim najbardziej ekscytujące chwile, jakie zdarzyły ci się przy komputerze.

Nie trzeba być geniuszem, żeby stwierdzić, że coś jest tu nie tak. Chociaż od momentu wyjścia z wagonu słyszysz gadki o „cudownym darze wolności", coś nie pozwala ci w to wierzyć. Myślisz, że chodzi o śledzące każdy ruch kamery, telebimy z przemawiającym bez wytchnienia Ojcem Narodu czy o służby porządkowe na każdym kroku? **Policyjne państwo w HALF-LIFE 2 zrealizowane zostało trochę w stylu „Roku 1984" Orwella – obywatele terroryzowani są przez siły okrutnego Kombinatu, o którym nic właściwie nie wiesz.** To zakuci w pancerze szturmowcy, przeszukujący mieszkania, gnębiący ludzi, obserwujący wszystko i wszystkich. Na ulicach stoją wozy pancerne, cywile są przerażeni, a latające Skanery bezustannie śledzą twoje poczynania i robią ci zdjęcia, oślepiając fleszem.

Tutaj powinienem przerwać, gdyż obiecałem sobie, że nie wrzucę żadnych spojlerów. Dość rzec, że chwilę po efektownym wprowadzeniu rozpoczyna się prawdziwa gra – trwająca jakieś 17-20 godzin kampania, w której zmierzysz się z siłami Kombinatu. I tysiącem innych niebezpieczeństw.

Wraz z twoimi kolejnymi poczynaniami umocni się Ruch Oporu. W pewnym momencie zauważysz, że nie walczysz już sam, ale u twego boku stoją tłumy rebeliantów. Z czasem spostrzeżesz, że zmienia się również stosunek Kombinatu do samego Freemana – z początku całkowicie ignorowany, potem uważany za zwykłego burzyciela, wreszcie staje się postrachem potężnej organizacji. Co do głównej osi wydarzeń, nie mam zamiaru nic więcej pisać. To trzeba poznać samemu!

Alyx Vance w pełnej krasie razem ze swoim cybernetycznym przyjacielem. Ot, nowoczesna para

Widoki

HALF-LIFE 2 prezentuje się niesamowicie nie tylko podczas sekwencji akcji. Środowisko gry robi ogromne wrażenie – od rozległych plenerów po klaustrofobiczne wnętrza wypełnione po brzegi cieszącymi oko szczegółami.

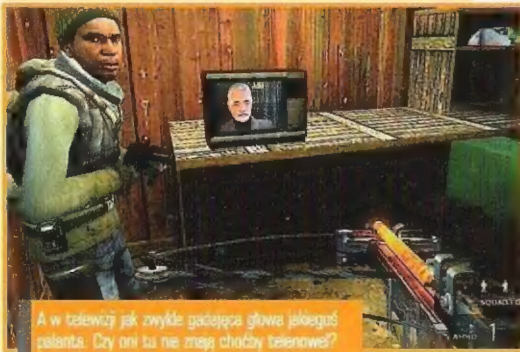


NA GRUZACH IMPERIUM

Największa siła HALF-LIFE 2 leży w prezentacji. Wszystkie wydarzenia (i mam tu na myśli absolutnie wszystkie) obserwujesz z perspektywy dr. Freemana. Trudno oprzeć się wrażeniu, że bierzesz udział w wysokobudżetowym filmie wojennym. Zgodnie z formułą pierwszej części gry, jesteś głównym bohaterem tego spektaklu – to do dr. Freemana należy dokonanie najbardziej bohaterskich czynów, rozkminka największych problemów i – nazwijmy to ogólnikowo – inicjatywa.

Oczywiście – to samo można powiedzieć też o innych wydanych ostatnimi czasy tytułach. Różnica w przypadku HALF-LIFE 2 polega jednak na tym, że tutaj wszystko jest po prostu lepiej zrealizowane. Nudne momenty właściwie się nie zdarzają – nawet chwile, w których nikt do ciebie nie strzela, trzymają w napięciu. **Nie będzie wielką przesadą stwierdzenie, że zawartością HALF-LIFE 2 można by spokojnie obdarować kilka poważnych gier akcji i wciąż trudno byłoby narzekać, że dzieje się za mało.** Raz musisz zachowywać się jak karny mieszkaniec Miasta 17 i biernie wykonywać rozkazy strażników, a chwilę później uzbrojony jedynie w pistolet uciekasz po dachach przed zamykającą się obławą Kombinatu. Przemierzysz kanały na specjalnym poduszkowcu, postrzelasz do śmigłowców bojowych, by po jakimś czasie przesiąść się do lekkiego łazika i przejechać kilkaset kilometrów do najbliższej kryjówki Ruchu Oporu. Weźmiesz udział w wielu kłótniach i dyskusjach, a nawet wysłuchasz kilku opowieści. Będziesz uczestniczył w pościgach, uciekniesz przed pędzącym pociągiem, zestrzelisz kilka statków bojowych, a nawet poprowadzisz do boju całe grupy uczestników Ruchu Oporu. Powalczycz w laboratoriach, będziesz rozkazywał rojowi przerośniętych robali stylizowanych na te z „Żołnierzy Kosmosu". Czeka cię nawet wiele godzin w mieście do złudzenia przypominającym Raccoon City z serii RESIDENT EVIL. **Co najważniejsze jednak, każda nowa ścieżka, każda nowa okolica będzie wspaniałą areną, stanowiącą zarówno wyzwanie dla szarych komórek, jak i sprawdzian refleksu oraz szybkości palca na spuście.**

Chociaż gra jest całkowicie liniowa i w wielu momentach zależny jesteś od kapryśnych scenarzysty, trudno wyobrazić sobie udział w czymś ciekawszym. Fabuła tej – bądź co bądź – strzelaniny nie jest jedynie tłem, lecz stanowi jeden z jaśniejszych elementów programu. Często uśmiejesz się wraz z bohaterami, w innych będziesz krzyczał z wściekłości lub w szale bitewnym. Sądzę też, że oderwa-



A w telewizji jak zwykle gadająca głowa jakiegoś palanta. Czy oni tu nie znają choćby telenoweli?

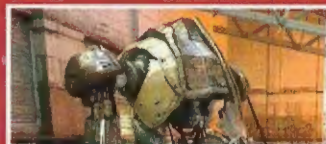
Bohaterowie

Jednym z fajniejszych elementów HALF-LIFE 2 jest obecność tzw. cyfrowych aktorów. O co chodzi? Otóż engine Source sprawia, że modele postaci zachowują się jak prawdziwi ludzie – ich ruchy opracowano przy wykorzystaniu systemu motion capture, zaś ruch ust oraz mimika zgrane są z wypowiadanymi kwestiami za pomocą technologii lip v sync.

ALYX VANCE – twoja najlepsza przyjaciółka w całej kampanii. W trakcie gry spotkasz ją wielokrotnie, co pozwoli ci na przyjrzenie się jej wspaniałym animacjom.



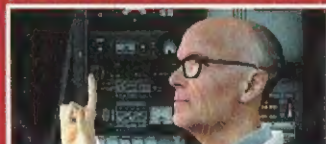
DOG – pies to olbrzymi robot o mentalności wielkiej małpy, taka cybernetyczna zabawka należąca do Alyx. Pewnie zabrzmię jak nerd, ale to prawdziwy majstersztyk w dziedzinie modeli 3D.



ELI VANCE – ojciec Alyx. Naukowiec, z którym Gordon pracował w laboratoriach Black Mesa. Jedna z czołowych postaci w Ruchu Oporu.



DR KLEINER – Kleiner to naukowiec, którego powinieneś kojarzyć z pierwszej części gry. Tu także zachowuje się nieodpowiedzialnie, denerwująco i głupio.



JUDITH MOSSMAN – pani doktor, którą poznasz w siedzibie Ruchu Oporu. Mossman jest zakochana w Elim i wynika z tego wiele zamieszania.



BARNEY CALHOUN – pracownik Ochrony z laboratoriów Black Mesa. Teraz jeden z najbardziej zaangażowanych uczestników Ruchu Oporu.



>>>





Fizyka rządzi – zamiast strzelać, można zwalić most, a przeciwnicy zginą szybciej i bezpieczniej



Niezwykle cieszą oko detale, których pełne są ulice i zaułki Miasta 17. Diabeł tkwi w szczegółach



nie się od tej opowieści będzie dla ciebie dużym wyzwaniem.

Wróćmy na chwilę do elementów składowych gry – skoro już mowa o trudności, z jaką przyjdzie ci odrywać się od HALF-LIFE 2. Jak przeczytałeś wyżej, w grze czeka cię całe mnóstwo rozmaitych atrakcji. **Co szczególnie ważne, każdy element gry zrealizowany został po mistrzowsku, ustanawiając w swej dziedzinie nowy standard.** Dobry przykład stanowi tutaj rozdział rozgrywający się w mieście, na które Kombinat zrzucił całe mnóstwo bomb załadowanych Headcrabami. Opowieść toczy się pośród szalejących płomieni, w środku nocy, z zombie atakującymi zza każdego rogu. Na dodatek przez większość czasu cierpisz na niedobór amunicji. Wprawdzie atmosfera tej części historii różni się diametralnie od klimatu reszty, epizod z żywymi trupami bardzo tu pasuje i – co więcej – stanowi jeden z ciekawszych momentów gry. Kilka chwil później prowadzisz do boju krwiożercze owady, przypominające nieco robale z przywoływanych już „Żołnierzy Kosmosu". Tutaj klimat zmienia się radykalnie – jest jasno, biegasz po piaszczystej plaży i (co chyba najważniejsze) kombinujesz w zupełnie inny sposób niż w opanowanym przez zombie mieście. I też jest ekstra.

Reasumując, nawet relatywnie najsłabsze elementy rozgrywki są w HALF-LIFE 2 co najmniej udane. Chociaż jestem zawsze przeciwny radykalnym werdyktom, uważam, że – w porównaniu do innych produkcji – gra Valve po prostu nie ma słabych stron.

Koszmar w ciemnościach

Mówi się, że jednym z głównych powodów, dla których DOOM 3 tak przerażał, była niemożliwość trzymania przez bohatera jednocześnie latarki i broni. Wprawdzie HALF-LIFE 2 umożliwia graczom zapalenie światła dzierżąc przy tym jakąś spluwę, ale tu też można ostro się przestraszyć. No cóż, kto by pomyślał...



INTERAKTYWNE ŚRODOWISKO

HALF-LIFE 2 jest pierwszą grą komputerową, w której fizyka obiektów nie jest wykorzystywana jedynie jako smaczek graficzny. Nie tylko odgrywa ona tutaj istotną rolę, ale w wielu momentach jej wykorzystanie jest wręcz niezbędne do przejścia danego etapu.

Z początku możesz najwyżej podnieść co poniektóre przedmioty i rzucić nimi – z reguły słabo, gdyż najwyraźniej Freeman nigdy nie miał głowy do utrzymywania tężyzny fizycznej. Z czasem jednak wejdziesz w posiadanie wynalazku o nazwie Giwera Grawitacyjna. W tym momencie HALF-LIFE 2 zyskuje nowy wymiar. **Zastosowanie wszelkich praw fizyki to jedno, a możliwość dowolnego, nieograniczonego manipulowania elementami otoczenia to już zupełnie inna sprawa.** A Giwera Grawitacyjna to właśnie umożliwia.

Wyobraź sobie następującą sytuację. Biegniesz zdewastowanym tunelem, pełnym wraków samochodów. Nagle okazuje się, że gdzieś z przodu prują do ciebie żołnierze Kombinatu. Ktoś rzuca w twoim kierunku granat. Łapiesz go szybko ze pomocą Giwery Grawitacyjnej i odrzucasz do napastników. Potem, wciąż korzystając ze wspomnianego sprzętu, wywracasz na boki wraki, za którymi kryją się wojska Kombinatu, po czym wykańczasz wszystkich za pomocą strzelby.

Albo inny przykład. Jesteś w tartaku i akurat zmierzają w twoim kierunku te ohydne zombie. Sięgasz po Giwerę Grawitacyjną, ujmujesz brzeszczot piły, który ciskasz w kierunku żywych trupów. I patrzysz, jak krew bryzga na ściany.

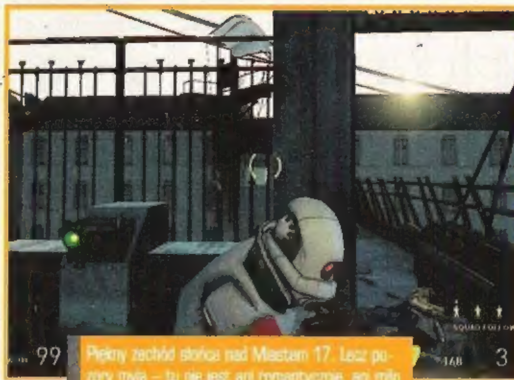


Ten z lewej to się chyba najadł czegoś nieświeżego, czy jak? Siostro, proszę przynieść zastrzyk





Hmm, skąd my znamy ten kombinezonik? Spełnia bardzo ważną rolę, chroniąc cztery litery Gordona



Piękny zachód słońca nad Miastem 17. Lecz pozory mylą – tu nie jest ani romantycznie, ani miło

Oczywiście na świat gry nie oddziałujesz tylko i wyłącznie za pomocą tej konkretnej zabawki. Jak powiedziałem, obecność praw fizyki jest kompleksowa – przekonasz się o tym niejednokrotnie. Eksplozje ciskają sprzętami po całej okolicy, a i ty z czasem nauczysz się wykorzystywać części otoczenia. Dobrze wiedzieć, że w przypadku np. HALF-LIFE 2 DEATHMATCH wykorzystywanie interaktywnego środowiska gry to właściwie podstawa.

Zmiany otoczenia

Tu możemy zobaczyć, jak radykalnie zmienia się widok Miasta 17 w HALF-LIFE 2. Materiał poglądowy ukazuje place miejskie przed i po rozpoczęciu Rewolucji.



Z MOTYKĄ NA SŁONIE

Większość obecnych w HALF-LIFE 2 pukawek doskonale znasz już z pierwszej części gry. O ile nowych zabawek jest niewiele (wszystkie tak naprawdę zostały już omówione), trudno o bardziej satysfakcjonujący zestaw środków eksterminacji. Powrócił wspaniały SMG z uroczą wyrzutnią granatów, jest Magnum 357, wróciła niezastąpiona kusza i ponownie możemy ścisnąć w dłoni poczciwy łom. Czyli – żyć nie umierać. Ale to nie koniec pochwał. **Podobnie jak ostatnim razem, bronie wykonane zostały przekonująco i, co najważniejsze, wszystkie rewelacyjnie udźwiękowiono**, dzięki czemu dodatkowo wzrasta frajda. Nie można mieć też zastrzeżeń co do skuteczności poszczególnych giwer. Niektóre zabawki – jak choćby strzelba – sprawiają wręcz wrażenie nazbyt potężnych.

Bardzo cieszy też fakt, że ten cały sprzęt przyjdzie testować ci na bardzo fajnym zestawie przeciwników (szersze omówienie adwersarzy znajdziesz w Bestiariuszu na str. 38-40). Każdy z nich zapewnia prawdziwą frajdę, jeśli chodzi o starcia. W HALF-LIFE 2 natkniesz się na wiele rodzajów wrogów stosujących różne strategie i mniej lub bardziej groźnych. Na każdego jednak można znaleźć jakiś sposób, gdyż każdy ma zarówno mocne, jak i słabe strony. No nie?



Nie szkodzi, że koło płonie. Na wszelki wypadek fajnie jest dać mu jeszcze łomem przez łeb...

BOSKA BOSKOŚĆ

Miejsce powoli zaczyna się kończyć, więc najwyższy czas na podsumowanie. To zaś – jak zapewne możesz już teraz się domyślać – będzie jak najbardziej entuzjastyczne. Aż trudno uwierzyć, że przed HALF-LIFE 2 studio Valve stworzyło zaledwie jedną grę (raczej nie należy liczyć tych wszystkich sieciowych mutacji pierwszej części programu). Wszystko wskazuje na to, że specjaliści z tej firmy są po prostu najlepsi.

Komu polecić można HALF-LIFE 2? **Na dobrą sprawę każdy miłośnik gier akcji w ogóle, a strzelanin FPS w szczególności będzie tą produkcją zachwycony.** Właściwie nie może być inaczej, gdyż w najnowszym tytule Valve udało się zawrzeć wszystko to, co w programach rozrywkowych na pecety jest najlepsze. Każdy kolejny tytuł – ze S.T.A.L.K.E.R. włącznie – czeka nieciekawa przyszłość. Prawdziwy władca już powrócił.



Tym razem udało się strzelić, zanim przeciwnik przywołował. Ile jeszcze razy się uda przed śmiercią?



Prawdziwy przystojniak – takiemu nic, tylko dać dzieci do pilnowania, na pewno będą grzeczne...





Naszym zdaniem

Half-Life 2
FPP

Wymagania sprzętowe:
Procesor 1.2 GHz, 256 MB RAM, 4.5 GB HDD, akcelerator 3D z minimum 32 MB pamięci

Gra dostępna na: PC
Wersja PL: NIE
Tryb multiplayer: TAK

www.half-life2.com
Valve / Sierra
Nicolas Games cena: 120 zł

Jednym zdaniem:
Wbrew pozorom, w HALF-LIFE 2 daje się grać także i na słabszym sprzęcie, choć wtedy program nie wygląda tak super jak powinien. Tak czy siak, HALF-LIFE 2 jest najlepszy. I kropka.

Nasza ocena:	
6	Grafika 6
	Dźwięk 5+
	Frajda 6

Na świecie

ocena Gamespot	9.2	10
ocena IGN	9.7	10
ocena Avault	5	5
ocena Game Rankings	97%	

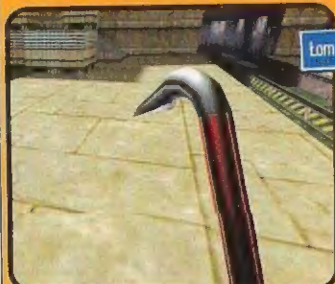
tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

Co nowego w



Wielkie gry wywołują wielkie emocje, szczególnie sequele. Rodzą się pytania, czy nowa część sprostała oczekiwaniom wyposzczonych fanów, co się zmieniło...

HALF-LIFE | HALF-LIFE 2





Łom – crowbar





Obcy – alien





Kusza – crossbow





Granat ręczny – grenade

Obcując z HALF-LIFE 2 trudno uniknąć porównań z pierwszą częścią gry. Jak ewoluował hit Valve sprzed 6 lat? Zmieniło się wiele. Ogromny postęp, jaki dokonał się na rynku elektronicznej rozrywki, wymusił na producencie unowocześnienie oprawy, dopracowanie fabuły i zapewnienie grze różnorodności.

FABUŁA

Po pierwsze, całkowicie zmieniono koncepcję fabuły. W „jedynce" historia miała marginalne znaczenie, co program nadrabiał niesamowitym napięciem i atmosferą ciągłego zagrożenia. Ot, Gordonowi nie wyszedł eksperyment i musiał szybko zmykać z Black Mesa. Fakt, że przy okazji nieświadomie oswobodził obcą rasę spod wpływu nieznanego ciemiężyciela, po czym stanął przed niespodziewanym wyborem, zdawał się nie mieć wielkiego znaczenia.



„Dwójeczka" sprytnie podejmuje motyw z zakończenia części pierwszej, ubiera go w ciekawą historyjkę i na tej podstawie ciągnie dalszą opowieść. Opowieść dość zawiłą, niejasną i chyba nieco zbyt subtelnie podaną. Problem w tym, że autorzy bardzo chcieli uczynić z fabuły motor napędowy gry. Niestety, fabularne rozwiązania HL2 nie trafiły w gusta graczy, którzy uznali, że opowieści prawie nie ma bądź jest „jakaś dziwna". W efekcie jeśli porównać HL2 do odrzutowca, silnik z napisem „Fabuła" urwał się i odleciał w nieznane. Ucierpiała na tym grywalność.



GRAFIKA

Pierwszy HALF-LIFE w momencie premiery wyglądał bardzo przyzwoicie, niemniej poziom grafiki nie szokował. Trudno się dziwić – kilka miesięcy wcześniej na półki trafiła pierwsza część UNREALA, przypominająca ósmy cud świata. Dzieło Valve korzystało natomiast ze znacznie starszej technologii – silnika QUAKŁ 2. Engine autorstwa Johna Carmaca został co prawda wyposażony w animację szkieletową, efektowne oświetlenie i obsługę Direct3D, jednak palma pierwszeństwa wciąż należała do Epic Mega Games.

HALF-LIFE 2 korzysta z własnego silnika graficznego Source, z którym równać się może jedynie engine napędzający trzeciego DOOMA.

W rezultacie różnice w oprawie obu części HALF-LIFE'A są kolosalne. Poprawiono absolutnie wszystko. I tak HL2 oferuje najładniejszą wodę, w jakiej kiedykolwiek mogliśmy pluskać się w grze komputerowej – wygląda bardziej realistycznie niż w rzeczywistości :) Idźmy dalej – efekt słońca, w „jedynce" praktycznie nieobecny, w „dwójce" robi piorunujące wrażenie. Podobnie ma się sprawa z niebem – 6 lat temu była to nieostra rozmazana tekstura. Dziś mamy ogromną bitmapę zrobioną na podstawie wysokiej jakości zdjęć – znów rewelacja, choć uczciwie trzeba przyznać, że brakuje majestatycznie płynących po niebie chmurek.

HL2 przytłacza liczbą detali, ozdobników, które bardzo upiększają każdy level. Pierwsza część HL również odznaczała się przywiązaniem do detali, niemniej obecnie sześcioletnie wnętrza Black Mesa wyglądają pusto i dość



Tak 6 lat temu wyglądała woda – kiedyś super, dziś mizeria



Natomiast grając w HL2, człowiekowi nie chce się wychodzić ze ścieku. Przyjemniej niż w jacuzzi!


Kiedyś tak wykonane miejscówki wyglądały świetnie, teraz straszą pustkami


Za to łażąc po levelach z „dwójeczki" o detale można sobie zęby wybić

sterylnie. „Dwójka" natomiast oszałamia liczbą pierdółek walających się po poziomach – plakaty i graffiti na ścianach, butelki, skrzynki, puszki, opony, pustaki, połamane deski, drewniane palety, kawałki blachy, beczki, kontenery, znaki drogowe, drzewa, wraki samochodów, rdzewiejące kutry, wagony i naczepy. Przy tym niemal wszystko możemy podnieść, wszystkim się pobawić i cisnąć w przeciwnika – czy to za pomocą manipulatora antygrawitacyjnego czy własnych dłoni. Część pierwsza pod tym względem oferowała bardzo niewiele – pozwalała jedynie na niszczenie łomem desek i drewnianych skrzyń oraz przesuwanie wybranych obiektów.

O znakomitym oświetleniu, efektach specjalnych, ostrych jak żyleta teksturach czy masowym wykorzystaniu shaderów nawet nie chcę wspominać, bo oczywiste jest, że stary HALF-LIFE tych bajerów mieć nie mógł, a „dwójka" musiała obowiązkowo.

FIZYKA

Ogromna interaktywność otoczenia nie sprowadza się naturalnie jedynie do ciskania puszkami w służby Kombinatu. Byłoby to marnotrawienie potencjału, jaki drzemie w fizycznym enginie Havoc. Na szeroką skalę wykorzystano patent z przeróżnymi dźwigniami – wiele poziomów jest tak skonstruowanych, że aby kontynuować wędrówkę, musimy zbudować stabilną rampę, obciążając jedną stronę konstrukcji za pomocą przeróżnych przedmiotów. Pomysł sprawdził się świetnie i pozwala przez chwilę poczuć się niczym Pomysłowy Dobromir. A wykorzystywanie wyporności niektórych przedmiotów, aby przedostać się po nich na drugą stronę zbiornika wodnego? A taranowanie niestabilnych konstrukcji bądź rozpieprzanie ich w drobny mak przy pomocy ładunków wybuchowych? A budowanie kładek na poziomie Sandtraps? W wielu momentach autorzy naprawdę popisali się inwencją. Nie można też zapomnieć o pierwszorzędnym efekcie tłuczonego szkła – szyby prześlicznie rozpadają się w drobny mak, oczywiście nie tylko pod wpływem kul, ale również rzuconych przedmiotów. Wspaniale wypada też technologia ragdoll, pozwalająca przeciwnikom (prawie) realistycznie upadać. Grając w HALF-LIFE sprzed 6 lat, nie mogliśmy nawet marzyć o wspaniałościach, jakie obecnie oferuje „dwójka".

SZTUCZNA INTELIGENCJA

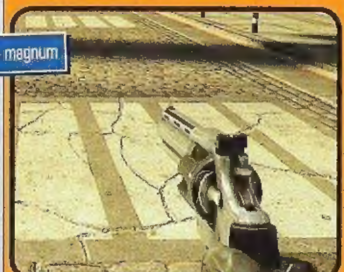
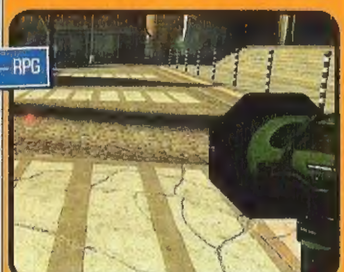
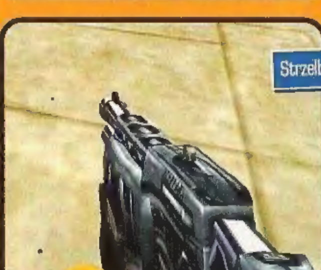
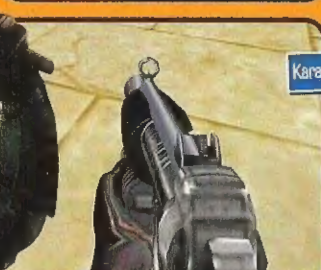
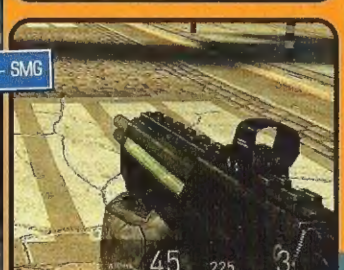
Nie mogę jednak autorom wybaczyć położenia algorytmów Sztucznej Inteligencji. Jestem absolutnie pewien, że w tej sprawie uczyniono krok wstecz. Nie mam pretensji, że zombiaki nie kryją się za drzewami, nie wymagam również, by atakujące robale formowały się w regimenty. Chciałem tylko znowu postrzelać do inteligentnych komandosów, wykurzać ich granatami zza barykad, rozpaczliwie wycofywać się pod kulami Marines i dać się parę razy wciągnąć w zasadzkę. I co? I gówno, że pozwolę sobie użyć kolokwializmu. Służby Kombinatu może mają fajne pukawki, może noszą fajne maski i może groźnie wyglądają. Jednak ich zachowanie na polu walki to niemal paintball w wykonaniu przedszkolaków. Dlaczego się nie kryją , dlaczego nie unikają mojego ognia, czemu nie osłaniają się nawzajem? Być może się zapędziłem, być może przeciwnicy w większości gier są równie durni. Niemniej 6 lat temu SI stało na dużo wyższym poziomie i basta. Nie wiem, jak można było tak pokpić sprawę.

DŹWIĘK

Ponad pół dekady temu dźwięk przestrzenny na pecetach dopiero raczkował, a HALF-LIFE był jednym z pierwszych programów, które pokazały, jak wspaniale może brzmieć gra przy wykorzystaniu tylnych głośników efektowych. HL robił wspaniały użytek z pierwszej odsłony technologii EAX firmy Creative. Strzelając w blaszanym szybie wentylacyjnym, słyszeliśmy metalowy pogłos, dźwięk pod wodą był odpowiednio tłumiony i „bulgotliwy", a na otwartych przestrzeniach odgłosy ulegały rozproszeniu. Oprócz EAX, gra wykorzystywała standard Aureal 3D, który idealnie nadawał się do grania w słuchawkach, oferując namiastkę dźwięku przestrzennego. Muzyki podobnie jak w „dwójce" było niewiele, ale jak już zaczynała grać, atmosfera momentalnie gęstniała.

Jeśli chodzi o oprawę audio, HALF-LIFE 2 nie stanowi rewolucji. Gra wykorzystuje standardy, które rozwinęły się przez ostatnie kilka lat. Dostajemy zatem obsługę nowych wersji EAX i obsługę systemów wielogłośnikowych – nawet 7.1. Efekt? Po podpięciu do komputera amplitunera kina domowego i zestawu dużych głośników 5.1 poczułem się jak na regularnej wojnie! Odgłosy potworów, postaci, komunikaty żołnierzy Kombinatu wypadają bardzo przekonywująco, z pewnością nie gorzej niż 6 lat temu. Także jakość sampli jest zauważalnie wyższa.



HALF-LIFE	HALF-LIFE 2
	
Rewolwer – magnum	
	
Pistolet – pistol	
	
Wyrzutnia – RPG	
	
Broń grawitacyjna – Gravity Gun	
	
Strzelba – shotgun	
	
Karabin – SMG	

Tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

Nigdy nic nie powiedział. Aż do tej pory...



Gordon Freeman w Polsce

Był początek grudnia, jeden z tych cudownych dni, w których nawet bezdomni nie wychodzą z domów, a na psach pojawiają się ciepłe, wełniane kubraczki. Wiatr od rana hulał wśród drzew, zrzucając na ziemię pokryte szronem liście.

Było zimno. Bardzo zimno i nieprzyjemnie. Temperatura spadała już trzeci dzień, sięgając tej części termometru, na której skali nie widziano od lat. Warszawscy górale nic na ten temat nie mówili, jeno odrywali sople lodu z brody, jeszcze niedawno będące parą z wydychanego powietrza. Nic dziwnego, że Cień przedzierał się przez ulice z najwyższym trudem. Nie zwracał uwagi na harcerki proszące, by ktoś je wyrwał i odprowadził do domu (przymarzły bowiem do podłoża w czasie spaceru). Nie przejmował się bezbronnymi króliczkami, które łkały pod krzaczkami malin, nie pomagał też staruszkom, zwłaszcza że mróz przyspawał im sztuczne szczęki do podniebienia. Ba, Cień olał też kierowców, którym coś trafiło do łba i zdecydowali się wyjechać na miasto samochodami. Tych z ciężkimi ranami postrzałowymi głowy zwożono do szpitala na Szaserów, tych z lekkimi – na ulicę Partyzantów 2/4 w Pruszkowie-Tworkach.

Cień wędrował dalej, bo czekało go spotkanie z samym Froggerem i jego nadwornym kronikarzem Joelem. Twardo brnął przez pluchę i gnój, przedzierał się przez ugór i szlam, przez bród i pomyje, cały czas podpierając się stalowym łomem. Po cichu uśmiechał się do siebie. Wiedział, że tego dnia wreszcie się ujawni, że pokaże światu, iż istnieje naprawdę. Cień miał na imię Gordon, a na nazwisko Freeman.

Poniżej przedstawiamy zapis pierwszego wywiadu, jakiego bohater gry HALF-LIFE 2 udzielił redakcji CLICK! tego pięknego, grudniowego dnia, kiedy nawet bezdomni nie wychodzą z domów...

CLICK!: *Szczerze mówiąc, nie wierzymy, że to Ty. Autentyczny Gordon Freeman? Wydawało nam się, że jesteś postacią z gry komputerowej, zlepkiem pikseli i niczym więcej!*

Gordon: Ludziom z Valve też się tak wydawało. Dostali łomem. Ci, którzy przeżyli, zmienili zdanie. Jeśli nie zmienili, to dostawali łomem. Ci, którzy przeżyli, już nie żyją. Równowaga musi istnieć we wszechświecie!

CLICK!: *Skąd u Ciebie tyle agresji?*

Gordon: Jak to skąd? Z dobranocek! Z gier komputerowych! Z programów dla grzecznych dzieci. Z krwawo kończących się spotkań z przedstawicielkami Ligi Matek przeciwko Przemocy w Grach.

CLICK!: *Nie żartuj!*

Gordon: Przyznaję, że troszkę

Pod tym spojrzeniem uginali się w wydawnictwie wszyscy, nawet pracownice biurowe o sercu czarnym jak noc

Mocne wejście

Nasz grafik, z upodobaniem żartujący z innych ludzi, poznał na własnej skórze, że nie ze wszystkich warto żartować. Całe szczęście, udało się na czas odciągnąć Gordona...





Taki widok rozciąga się przed oczami, gdy stoisz po niewłaściwej stronie lufy

4. Piętro

Bravo
Bravo Girl
Click
Twist
Filipinka

Trzeba przyznać, że nawet „w cywilu" Gordon nie wygląda na gościa, którego warto byłoby zaczepiać...

przesadziłem. Jednak horrory dla dzieci, takie jak „Reksio śpiewak" czy gejowski manifest pokolenia, „Bolek i Lolek", mocno stłamsiły moją delikatną, dziecięcą wyobraźnię. Nic dziwnego, że w podstawówce nie uczyłem się, paliłem fajki, jarałem gandzię i kurzyłem skuna. Po liceum trafiłem na studia, na wydział chemii analitycznej, choć przyznam, że analiza kojarzyła mi się jednoznacznie. Tam pod opiekuńczym skrzydłem profesora Pieluchina Niechudego stworzyłem wiele interesujących projektów, takich jak dojarka do krowy, pulweryzator skarpetek frotte, szczoteczka do masażu gałek ocznych czy maszynka do niegolenia brody – jej tępota sięgnęła 145% w skali Karola Marksa. Wymyśliłem też Internet. Gdyby nie wybuch w Black Mesa, zapewne doprowadziłbym do końca mój najnowszy projekt, mający zrewolucjonizować radykalnie taktykę walki: procę na ślepe kamienie.

CLICK!: *Opowiedz może, jak wyglądała Twoja pierwsza akcja. Miałeś zapolować na kosmitów na terenie Groom Lake, jakieś 90 mil na północ od Las Vègas?*

Gordon: Tak. Chłopaki z RAF'u zrzucili mnie 1500 metrów nad terenem akcji, w pełnym rynsztunku, z jakimiś 20 kilogramami sprzętu na plecach. Na dole nie było żadnych drzew, więc jak przyrąbałem o ziemię, to aż jęknęło. Zrobił się lej o głębokości trzech metrów. Miałem spore trudności, by wygramolić się z niego. Podołałem i chwilę później ruszyłem naprzód, lekko utykając. Wpadłem na gościa, który zakopywał swoją żonę w ziemi. „Co robisz, człowieku?" – zapytałem. Niestety, nie odpowiedział. Popatrzył tylko na rosnącą mu na brzuchu czerwoną plamę, po czym padł na ziemię. Przestałem strzelać, dokończyłem zakopywanie kobiety a następnie ruszyłem w dalszą drogę.

CLICK!: *A balon meteorologiczny? W Area 51 spadł wtedy jakiś balon!*

Gordon: Owszem, przyznaję, że to po części moja wina. No dobra, w zasadzie to wyłącznie moja wina. Niosłem wtedy bazookę w ręku. Potknąłem się o wystający korzeń, wywinąłem orła jak się patrzy, no i bazooka jakoś tak sama wypaliła w powietrze. Ten balon był bardzo drogi – wściekali się strasznie, grozili mi komornikiem, a w końcu wymyślili jakąś bajkę o kosmitach, żeby wybrnąć z sytuacji.

CLICK!: *Bazooka? Nie skorzystałeś z łomu? Myśleliśmy, że to Twoja ulubiona broń!*

Gordon: Łom to rzeczywiście my weapon of choice. Przypomina mi laskę. Wyczytałem kiedyś w „Playboyu", że każdy facet powinien mieć laskę, bo facet bez laski jest jak Orfeusz bez Eurydyki.

CLICK!: *Jak dostałeś się do HALF-LIFE?*

Gordon: Jak wszyscy – z castingu. Veni, vidi, vici!

CLICK!: *Jakie masz plany na przyszłość?*

Gordon: No cóż, nie ukrywam, że mam nieco dość strzelania do kosmitów. Miałem nadzieję na powrót do pracy naukowej, choć wątpię, czy będzie mi to dane. Tak czy inaczej, łom mam zawsze pod ręką, tak na wszelki wypadek...

Powoli, ostrożnie Freeman wychodzi z windy na IV piętrze Bauer Plaza

Gordon z zaciekawieniem śledzi postępy prac nad nowym dodatkiem o HL2

Ulubione narzędzia pracy Freemana

Na domowy użytek: karabin szturmowy M15A4 z lunetką i celownikiem laserowym

Na gołębie srające po balkonie: precyzyjnie wyważony nóż do rzucania

Na Obcych i inne dziwne paskudztwa: tradycyjny łom z ostrymi końcówkami

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Piotr „Frogger" Moskal; Zdj...: M... k „...
Firmy chcące wypożyczyć Freemana prosimy o kontakt z redakcją ...CK...

Krok po kroku

LEGENDA

[KM] – Konsola Medyczna
[KE] – Konsola Energetyczna
[B] – Bateria do skafandra HEV
[A] – Apteczka
[M] – Amunicja
[S] – Skrzynia z zapasami
[GG] – Gravity Gun
[TH] – Odstraszacz Mrówkolwów (Thumper)
[WB] – Wybuchowe Beczki
[PR] – Pulse Rifle
[WR] – Wyrzutnia Rakiet

Skróty do bestiariusza:
[GL] – Glina
[ZK] – Żołnierz Kombinatu
[KK] – Elitarny Komandos Kombinatu
[AT] – Mrówkolew
[AG] – Mrówkolew Strażnik
[SF] – Mięsożerny Sufitowiec
[GK] – Headcrab (Głowokrab)
[TGK] – Trujący Headcrab
[SGK] – Szybki Headcrab
[Z] – Zombie
[TZ] – Trujący Zombie
[SZ] – Szybki Zombie
[APC] – Transporter Opancerzony
[H] – Helikopter
[MH] – Latające roboty-piły
[RM] – Tocząca się mina
[LM] – Laserowa mina
[SM] – Skacząca mina (Hopper)
[SG] – Działko wartownicze
[GT] – Działko stacjonarne
[CD] – Desantowiec
[CG] – Śmigłowiec szturmowy
[KS] – Kula-szpiegula/Skaner
[ST] – Strider

Ze względu na ograniczoną ilość miejsca w piśmie, wszystkie mapy do poradnika umieściliśmy na płycie CD. Znajdziecie je w katalogu Mapy_HF2, w postaci plików JPG. Do ich obejrzenia będziesz potrzebował dowolnej przeglądarki, np. ACDSee.

Rozdział 1: Point Insertion

CITY 17: TRAIN STATION

Po krótkiej przemowie znanego z „jedynki" G-Mana znajdujesz się w pociągu zmierzającym do centrum City 17. Wysiądź z wagonu i udaj się wraz z innymi pasażerami w lewo. Zignoruj kulę-szpiegulę [KS] – na razie jest niegroźna (w późniejszych rozdziałach najlepiej się ich pozbywać, gdyż mogą sprowadzić ci na głowę dodatkowe kłopoty). Ponownie w lewo, przez metalową bramkę obrotową. Znajdującemu się w pobliżu gliniarzowi [GL], który pastwi się nad niewinnym cywilem, na razie nic nie możesz zrobić (przy próbie pomocy zarobisz co najwyżej kilka razy pałką). Następnie ciemnym korytarzem w lewo do dworcowej poczekalni. Dalej osiatkowanym przejściem aż do punktu kontrolnego sił bezpieczeństwa. Pojawi się kolejny porządkowy i zażąda, byś się za nim udał.

Kilka chwil później okazuje się, że porządkowym jest nie kto inny, tylko sam Barney Calhoun – strażnik znany z wydarzeń w Black Mesa (nawiązań do „jedynki" będzie dużo więcej). Pomoże ci uciec ze stacji. Po krótkiej wymianie zdań między Barneyem a dr Kleinerem (twój kolega po fachu, także występujący w HL) udaj się do laboratorium tego drugiego, wychodząc tylnymi drzwiami. W sąsiednim pokoju wejdź po drabinie na podwyższenie i poprzestawiaj leżące tam skrzynie (klawisz „E"), tak abyś mógł wydostać się przez okno. Bez obawy zeskocz na podwórko. Teraz po schodach na górę.

CITY 17: TRAIN STATION PLAZA

Udaj się do sali z kolejnym [GL], który będzie chciał, byś wyrzucił do kosza poniewierającą się po podłodze pustą puszkę. Zrób to. Teraz prosto w kierunku sali odjazdów i na niewielki skwer.

City 17 wita. Nie zawracaj sobie głowy próbami przechodzenia przez punkty kontrolne lub drzwi z zainstalowanymi blokadami. Udaj się w prawo (patrząc od strony wyjścia z hali dworcowej), aż ujrzysz kolejny punkt kontrolny. Skręć ponownie w prawo, w alejkę z koszem na śmieci i drabiną. Czas wspiąć się na rampę, obchodząc w ten sposób zagradzającą dalszą drogę drucianą siatkę. Skok w dół na drewnianą skrzynię. Idź prosto i w prawo. Spostrzeżesz dwóch dyskutujących mieszkańców. Z lewej strony, za placem zabaw będą otwarte drzwi. Tędy wejdziesz do pilnowanego przez policję budynku.

CITY 17: TENEMENT BUILDINGS

Czeka cię mała wspinaczka po schodach na drugie piętro (winda nie działa). W korytarzu spostrzeżesz szturmujących funkcjonariuszy Kombinatu. Jeden z nich zostanie na chwilę na zewnątrz, by nikt nie przeszkadzał pozostałym w czynnościach służbowych. Wejdź do pierwszego mieszkania po prawej, gdzie dwóch cywili będzie śledziło wydarzenia mające miejsce na ulicy. Przejdź do sąsiedniego pokoju, stamtąd przez szklane drzwi wyjdź ponownie na korytarz i poszukaj schodów na trzecie piętro. Spotkasz gościa zapraszającego cię do środka. Wewnątrz pokoju znajdziesz tylne wyjście.

Zaczyna się wyścig z czasem. Mundurowi pacyfikują cały blok. Oberwie każdy, kto im się nawinie pod pałkę. Uciekaj przed ścigającymi cię dwoma „ZOMO-wcami". Wejdź w drzwi po prawej.

Gdziekolwiek się wybierzesz, jest policja, kule-szpiegule lub niebezpieczne Stridery

CITY 17: ROOFTOPS

Schodami udaj się na przestronne poddasze. Nie zatrzymuj się nawet na chwilę. Idź w kierunku północnym i wyskocz na dach.

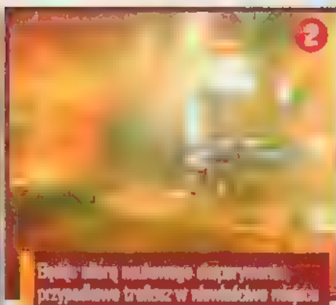
Teraz w górę po drewnianych deskach i w lewo, by zejść z dachu. Następnie szybko i bardzo uważnie (by nie spaść) po wąskich gzymsach aż do najbliższego gmachu z otwartym oknem. Kucnij i wejdź do środka, a stamtąd po schodach udaj się na dół. PUŁAPKA! Z obu stron korytarza wysypią się [GL]. Nawet jeśli ponownie uciekniesz na górę i tak cię dopadną. Kilka ciosów elektryczną pałą i tracisz przytomność. Ale nie musisz się obawiać. Z odsieczą przychodzi Alyx Vance – możesz przekonać się, że wschodnie sztuki walki dobrze wypadają w konfrontacji z policyjną pałką. Podążaj za Alyx do laboratorium dr Kleinera.

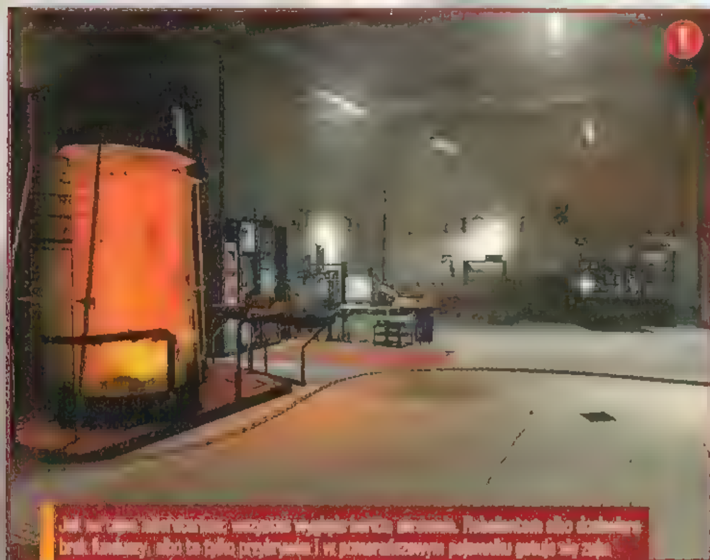
Rozdział 2: Red Letter Day

DOCTOR KLEINER'S LABORATORY

W laboratorium dr Kleinera posłuchasz dyskusji prowadzonej przez Alyx, Barneya, doktora oraz ojca Alyx – dr Eliego Vance'a. Możesz też bawić się do woli znajdującymi się tam urządzeniami. Odzyskasz znajomy skafander HEV, który od czasu, kiedy ostatni raz z niego korzystałeś, został nieznacznie zmodyfikowany. Sielanka potrwa aż do przybycia łachmytów Kombinatu.

Dr Kleiner skieruje cię do urządzenia ładującego energię skafandra (KE – konsola energetyczna), które przymocowane jest do ściany. Podobne maszyny oraz ich medyczne odpowiedniki (KM – konsola medyczna) będziesz znajdował na każdym etapie. Kiedy doktorek zakończy skan siatkówki oka, idź z nim do sąsiedniego pokoju. Nastąpi generalna próba teleportacji do laboratorium dr Vance'a w Black Mesa East, znajdującego się poza granicami City 17. Oczywiście, jak zawsze, eksperyment ma miejsce po raz pierwszy. Najpierw ma zostać przeniesiona Alyx. Jeden z kabli zasilających poluzuje się i wypadnie z kontaktu. Podłącz go i użyj znajdującego się z prawej strony przełącznika. Alyx zniknie. Po chwili na monitorze zobaczysz, że dziewczynie się udało. Czas na ciebie. Podczas próby teleportacji udomowione zwierzątko dr Kleinera, bezzębny Headcrab o imieniu Lemarr, przypadkiem zepsuje aparaturę. Zostajesz przeniesiony w kilka różnych lokacji, włącznie z biurem Dr Breena (przewijający się na telebimach białobrody gość – twój eks-szef z HL, a teraz czarny charakter w HL2). Breen, widząc cię, informuje o twojej obecności szefów Kombinatu. Ci podnoszą alarm.









CITY 17: TRAIN STATION EXTERIOR

Maszyna psuje się całkowicie. Lądujesz na zewnątrz laboratorium Kleinera. Zeskocz na ziemię, idź małym przejściem, przez drzwi w metalowej siatce, aż do schodów. Teraz w górę i na zewnątrz przez drzwi z lewej. Spotkasz stojącego na podeście Barneya. Poprosi cię, żebyś udał się do Black Mesa East, wykorzystując kanały. Na pożegnanie rzuci ci łom. Weź go.

Uzbrojony w dobrze znany kawałek żelaza przebij się przejściem w dół schodów łamiąc po drodze napotkane drewniane przeszkody. Zniszcz drewnianą skrzynię i latające w pobliżu kule-szpiegule (inaczej ściągną ci na głowę policję). Zeskocz na bocznicę kolejową i przygotuj się na zabawę ze strzelającymi pachołkami Kombinatu. Szybko w lewo, aż do zawalonego skrzyniami otwartego czerwonego wagonu. Tam ponownie użyj łomu, żeby przedostać się na drugą stronę. Gdy będziesz wyskakiwał, UWAŻAJ na nadjeżdżający z lewej strony pociąg. Przejdź przez tory, zanim cię dogoni i uciekaj w prawo.

Na końcu rzędu wagonów skręć o 180 stopni i szukaj otwartego niebieskiego wagonu. Na razie ignoruj strzelających gliniarzy. Wejdź po drabinie na dach i przeskocz na drugą stronę siatki. Czas zejść schodami do Kanałów. Napotkane drewniane przeszkody usuwaj za pomocą łomu.

Rozdział 3: Canal Route

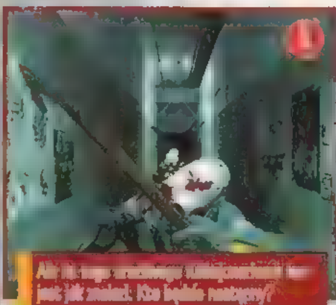
CANAL ROUTE #1

Zaczynasz w wąskim przejściu niedaleko [KM]. Za ciemno? Użyj latarki (klawisz „F") Za rogiem czeka dwóch [GL]. Zaserwuj im trepanację czaszki (łomem) i przywitaj się z pistoletem 9mm. W drodze na powierzchnię pojawi się kolejnych dwóch [GL]. Sprzątnij ich. Nie zapomnij, że zostawiają po sobie amunicję bądź apteczki. Poczekaj, aż przejeżdżający pociąg w końcu się zatrzyma. Po wagonach przeskocz na rusztowanie po drugiej stronie torowiska.

Wejdź po niewielkiej drabince na górę. Od razu odwróć się i kucnij. Nadbiegnie dwóch [GL]. Zamiast strzelać do nich, możesz wymierzyć do czerwonych beczek zawierających łatwopalną substancję [WB – wybuchające beczki]. Dwa celne strzały z pistoletu powodują zapalenie, trzeci natychmiastowy wybuch. Jeżeli będziesz się ociągał i [GL] zdąży wystrzelić flarę, oczekuj kolejnych (3-6) funkcjonariuszy. Sprzątnij wszystkich. Jak już się z nimi uwiniesz, przez zabite deskami drzwi wejdź do zdezelowanego domu. Pozbieraj leżące tam zapasy i zniszcz fotografujący cię skaner. Przez drzwi w drugim pokoju wyjdź na podwórko.

Sprzątnij dwóch [GL] wybiegających zza rogu pożółkłego magazynu, znajdującego się na podwyższeniu naprzeciwko wyjścia. Znowu możesz wykorzystać w tym celu [WB]. Rozbij skrzynkę z zapasami, a potem ruszaj przez druciane drzwi, aż odnajdziesz pogiętą siatkę. Zanim przez nią przeskoczysz, zajmij się parą [GL] po drugiej stronie torowiska. Kolejnych sześciu [GL] czeka już na ciebie za siatką przy wyłomie w niebieskim murze. Zabij wszystkich i w prawo, aż znajdziesz szyb wentylacyjny oznaczony symbolem Lambda. Włącz latarkę, kucnij i wejdź do środka. Zbierz zapasy i idź dalej. Wyjdziesz przy torowisku. Na końcu siatki zeskocz i przejdź pod ścianę na drugą stronę torów.

Z prawej strony jest spora wnęka, obok której stoją [WB]. Dwa razy strzel do stojącej dalej beczki. Poczekaj, aż wszystko wybuchnie. Będąc na torach, cały czas UWAŻAJ na PRZEJEŻDŻAJĄCE POCIĄGI! Idąc pod przeciwległą ścianą, udaj się w kierunku wnęki. [GL] będzie chciał zepchnąć na ciebie zapaloną [WB]. Strzel do niej lub cofnij się i poczekaj, aż sama wybuchnie. Zdejmij [GL] oraz jego kumpla biegnącego przez oszklone podwyższenie. Metalowymi schodami na górę









(pod nimi jest energia do kombinezonu) w kierunku podwyższenia, gdzie znajduje się [KM]. Z betonowych schodów zbiegnie [GL]. Wiesz, co robić. Gdy już podejdziesz do schodów, kolejnych dwóch [GL] zeskoczy na tory. Bij zabij i na górę. Zatrzymaj się na stalowym pomoście nad torami i zestrzel nadbiegających [GL]. Pozbądź się drewnianych skrzyń blokujących przejście i ruszaj dalej na tory, gdzie spotkasz jeszcze trójkę [GL]. Zdejmij ich, skorzystaj z [KM] i zbierz zapasy. Jesteś już właściwie przy kanałach. Bez obawy zeskocz do wody i popłyń aż do czerwonego kontenera. Z boku jest drabina. Hop na dach i przez dziurę do środka. Na ścianie wisi mapa terenu, przez który musisz się przedostać. Posłuchaj, co mają do powiedzenia mieszkańcy, i poczekaj, aż cię wypuszczą.

CANAL ROUTE #2

Na zewnątrz rozbij łomem drewnianą paletę. Później to samo zrób z drewnianą barykadą. Kucnij i przejdź pod przewróconym wagonem. Uwaga na głowę! Pod wiaduktem znajduje się Sufitowiec [SF], który właśnie coś pożera. Zrób mu serię zastrzyków z ołowiu. Teraz naprzód w kierunku zielonego barakowozu zatopionego w czarnej mazi. Uważaj, bo tuż za nim czeka na ciebie pułapka.

Kręci się tam w sumie pięciu [GL], w tym jeden obsługujący stanowisko karabinu plazmowego (bezpośrednio za prawym winklem). Jeden jest w oświetlonym na czerwono tunelu kanalizacyjnym. Załatw gościa w tunelu i kolesia na ścianie przeciwległej do barakowozu. Wyjdź zza winkla i przeczołgaj się pod osłoną skrzyń do otwartego wejścia do tunelu kanalizacyjnego. Włącz latarkę. Sprzątnij czającego się w ciemności [GL]. Kanałem przejdź do obszernej piwnicy, gdzie stoi stara czerwona kanapa. Pozbieraj zapasy. Po drabince udaj się na górę. Załatw gościa przy karabinie oraz jego kumpla. Podejdź do karabinu.

W tym momencie rozpocznie się zmasowana akcja policji. Nie pękaj. Używając karabinu plazmowego, zdejmij czterech [GL] wybiegających od strony barakowozu. Oprócz nich z obu stron zbliży się jeszcze kilku patalachów. Grzej bez przerwy, aż zdejmiesz wszystkich. Nadjeżdżający transporter opancerzony [APC] to sygnał do zakończenia akcji. Szybko kończ czyszczenie okolicy z resztek [GL]. Nie zapomnij o śledzących cię skanerach – naprowadzają wyrzutnię rakiet zamontowaną na [APC]. Jeśli jeszcze nie zestrzeliłeś [WB] leżącej na szczycie zardzewiałego podestu, zrób to teraz. Podest opadnie.

Ruszaj prosto do ciemnego tunelu, gdzie powinien znajdować się symbol Lambda. Oprócz niego są tu trzy [SF]. Dwa kryją się w mroku pod sufitem. Włącz latarkę. Zastosuj kurację ołowiem. Teraz w kierunku światła dziennego na końcu tunelu. Zauważysz przejeżdżający [APC]. Skręć w lewo i udaj się do tunelu ściekowego z rozwalonym okratowaniem. Tuż obok spotkasz ukrywającego się w dużej rurze rebelianta. Wejdź do tunelu i udaj się do pomieszczenia wypełnionego wodą. Ignoruj strzelających [GL]. Teraz będzie trochę trudniej. Wskocz do wody i jak najszybciej podpłyń do przeciwległego lewego rogu. Zostań tam, podczas gdy [GL] będą zrzucać do środka [WB]. Gdy tylko pojawi się zapalona beczka, natychmiast zanurkuj na samo dno. Poczekaj, aż wszystkie wybuchną, by uniknąć fali uderzeniowej. Wypłyń na powierzchnię. Zdejmij strzelających na ślepo z wysokości świetlika [GL]. Podpłyń do wejścia świeżo rozsadzonego wybuchem beczek. Dalej aż do końca przewodu. Przed wyjściem czeka na ciebie dwóch [GL]. Rozwal ich. Dalej za barykadą złożoną z przewróconej ciężarówki oraz starej przyczepy widać most, a pod nim kilka [WB]. Zabij zeskakującego do ciebie [GL], a trzech jego kumpli wbiegających na most wysadź w powietrze, strzelając do [WB]. Ruszaj pod most, gdzie zeskoczy para [GL]. Następnie w górę po stercie ziemi do częściowo zasypanego kanału. Zapal latarkę, kucnij i wchodź, ale powoli. Za beczkami jest ciemny korytarz, a w pokojach czekają podwieszone do krat [SF]. W wypełniającej korytarz czarnej mazi trudniej jest kontrolować ruchy Gordona. Będziesz się ślizgać w różne strony, więc uważaj, żeby nie wpaść w macki [SF]. Możesz rzucać przed siebie beczki i to one zostaną pochwycone przez [SF]. Gdy [SF] chwyci beczkę i zajmie się nią, podejdź i zaaplikuj stworowi ołów. [SF] zbite w większe grupy eliminuj przy pomocy [WB]. Strzel do wciąganej przez nie [WB] tylko dwa razy. Niech wybuchnie dopiero pod ich paszczami. Upewnij się, że zginęły wszystkie. Dopiero wtedy otwieraj skrzynki z zapasami. Znajdź wyjście wiodące do wypełnionego wodą kanału.

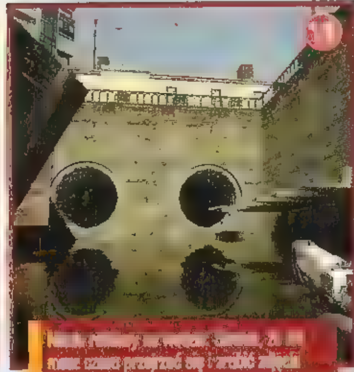
Uważaj! Znowu będą wrzucać zapalone [WB]. Zlokalizuj metalową zaporę i płyń w jej kierunku po dnie. Staraj się unikać beczek oraz walki z [GL], aż znajdziesz się bezpośrednio pod mostem. Wejdź po drabinie na mały pomost. Dopiero wtedy zajmij się [GL]. Potem zeskocz do wody po drugiej stronie bariery. Płyń aż pod ścianę z wejściami do dwóch kanałów. Unikaj kolejnych zrzucanych [WB] i eliminuj wyskakujących [GL]. Po drewnianych platformach przedostań się do otwartego tunelu. Stąd prosto do pomieszczenia pełnego walających się pustaków. Połóż sześć pustaków na końcu równoważni tak, aby dało się wskoczyć na podwyższenie z prawej strony. Teraz kieruj się na zewnątrz.

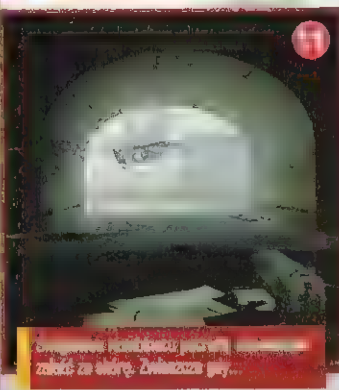
CANAL ROUTE #3

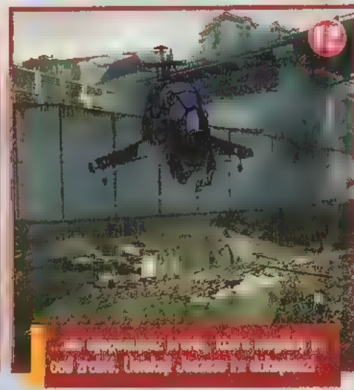
W tle powinieneś słyszeć charakterystyczny szum śmigieł helikoptera [H]. Nawet jeśli dźwięk ustanie, nie daj się nabrać – [H] wcale nie odleciał. Atakujący cię [H] strzela tylko seriami po 100 pocisków. Potem musi chwilę poczekać, aż działko znowu się naładuje. Skup się. Przeskakuj między przeszkodami, kiedy przeładowuje. Kiedy strzela, strafuj, kucaj, chowaj się. Biegnij w lewo od wyjścia, aż dotrzesz do skrzyżowania w kształcie litery „T". Znowu biegiem w lewo w poszukiwaniu deski prowadzącej na betonowy podest, a z niego prosto w niebieskie drzwi osłonięte beczkami. Uważaj na wiszącego nad ścieżką [SF]. [H] niemiłosiernie do ciebie pruje, więc kucaj za beczkami. Odstaw beczkę blokującą drzwi i biegnij w dół po schodach.

Po prawej jest drabina prowadząca do zapasów. Skorzystaj i wróć. Teraz tunelem w lewo. Pozbieraj potrzebne ci gadżety. Odszukaj spadzisty tunel. Uważaj na [SF]. W okolicy poniewierają się [WB]. Opisywa-















łem wcześniej kombo – czas na powtórkę z rozrywki. Idąc tunelami, szukaj kamiennych schodów prowadzących na zewnątrz. [H] już czeka przed wyjściem. Jak tylko otworzysz drzwi, biegiem w lewo wzdłuż metalowych barierek aż do końca podwyższenia i znowu w lewo. Tutaj [H] nawet nie powinien cię drasnąć.

CANAL ROUTE #4

Czas odnaleźć pomieszczenie z kolejnym członkiem Ruchu Oporu. Po chwili rozmowy zaatakują was trzy latające piły tarczowe, migające czerwonymi światełkami [MH – Manhack]. Dopóki nie dysponujesz Gravity Gun [GG], najlepiej walczyć z nimi łomem. Potrzeba dwóch celnych ciosów, aby uciszyć [MH]. Ruszaj korytarzem. Zanim dotrzesz do drzwi z metalowej siatki i pobliskiego pokoju z zapasami, spotkasz kolejnych sześć [MH]. Weź znajdźki i wyjdź na zewnątrz, gdzie pojawi się dwóch [GL], a chwilę później jeszcze pięć [MH]. Nie walcz ze wszystkimi naraz. Stań w drzwiach i złomuj pojedynczo.

Następnie oczyść z łupieci wejście po drugiej stronie betonowej ścieżki. Wkrocz do środka. Zeskocz na podwyższenie obok drabiny. W ścianie po lewej stronie jest kanał wentylacyjny z buszującym wewnątrz [MH]. Prowadzi do pokoju z zapasami. Wracając spotkasz [GL] czekającego w przejściu, z którego chwilę wcześniej zeskoczyłeś. Nakarm go ołowiem i słup na sam dół. Pojawią się trzej [GL] wyposażeni w pistolety maszynowe [SMG]. Zdejmij wszystkich i weź sztukę SMG na własny użytek. Następnie musisz odnaleźć pomieszczenie z urządzeniem miksującym wodę. Na dnie jest przesmyk. Dotrzesz nim do ciemnego tunelu z lekko przerdzewiałą rurą ciepłowniczą. Po drodze uzupełniaj zapasy tlenu.

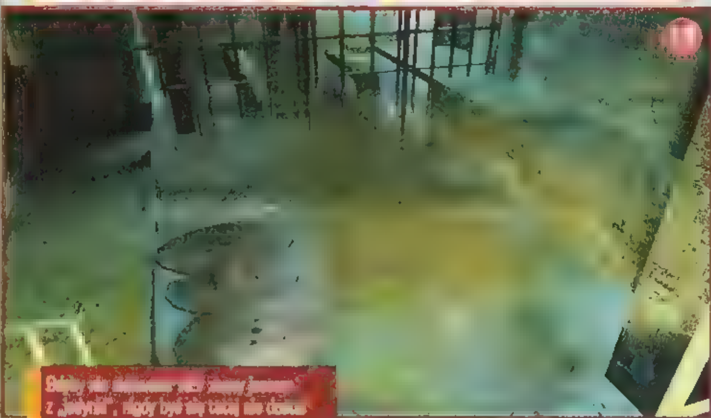
W tunelu z rurą przebywa skaner, a przed wejściem na schody zadomowił się [SF] oraz dwóch [GL]. Usuń wszystkich. Gdy wyjdziesz na świeże powietrze, pojawi się jeszcze dwóch [GL]. Oprócz [SMG] mogą być wyposażeni w [MH]. Zrób co należy i wróć po rurze do pokoju, gdzie znajdziesz trójkę [SF]. Uważaj, by nie poparzyć się parą wodną uchodzącą z małych otworów. Dojdziesz do miejsca oznaczonego Lambdą. Łomem rozbierz deski blokujące dalszą drogę. Najpierw zbierz zapasy, potem zeskocz do wody. Powinieneś wypłynąć po drugiej stronie stalowej bariery sąsiadującej z mikserem wody.

Drabiną w górę. UWAŻAJ! Policja przyszykowała kolejną pułapkę. Strzelaj przede wszystkim do staczających się [WB], później załatw [GL]. Ruszaj naprzód w poszukiwaniu ciemnego korytarza. Przed wejściem do niego spotkasz jeszcze trzech [GL], a wewnątrz sforę [MH] i trochę zapasów. Na końcu korytarza znajdziesz więcej zapasów i wejście do szybu wentylacyjnego. Wczołgaj się do środka.

Wskoczysz do sporej sali pełnej [WB] i [MH]. Gdy [MH] pojawią się na horyzoncie, strzel do jednej z [WB], by zapoczątkować reakcję łańcuchową. Oczywiście wcześniej ustaw się w jakimś w miarę bezpiecznym miejscu, tak by samemu nie stać się ofiarą wybuchu. Łom w dłoń i dokończ dzieła zniszczenia. Teraz możesz wspiąć się po drabinie na stalową rurę. Spróbuj przedostać się do szybu wentylacyjnego, gdzie czeka na ciebie pakiet energetyczny. Żeby się tam dostać, skorzystaj z beczki. Postaw ją w pobliżu wejścia do szybu, opierając o żelazne przęsło.













Weź rozbieg i wskocz na beczkę. Z niej na przęsło i dalej do środka szybu. Sporo zachodu jak na jeden marny pakiet!

Następnie tą samą rurą przejdź na podwyższenie i przez oświetlony na czerwono korytarz udaj się do rurlandii. Skacząc z rury na rurę, odszukaj czerwony zawór i użyj go. Poziom wody w całym kompleksie podniesie się na tyle, że możesz skorzystać z przejścia prowadzącego do sali za metalowymi kratami. Wróć do głównego pomieszczenia. Jeśli od razu udasz się w stronę drabiny i zanurkujesz do dostępnego teraz przesmyku, możesz zignorować atakujące [MH]. Płyń przesmykiem do sąsiedniej komnaty. Zanurkuj na samo dno i łomem uwolnij drewniane przedmioty uwięzione pod deskami. Dzięki nim dostaniesz się na niedostępny brzeg sali.

Korytarzem udaj się na zewnątrz. Drabina zaprowadzi cię na gzyms, a gzyms na wiszące nad tunelem deski. Zeskocz. Dwaj [GL] w asyście pary [MH] złożą ci wizytę. Potem znajdź podwyższenie prowadzące do nieoświetlonego korytarza. Jest tam zestaw [MH] i kilka [SF] oraz gadżety i drabina, u szczytu której wymalowano żółtą farbą Lambdę. Wdrap się, zbierz co potrzeba i zeskocz obok Lambdy na drugim końcu prowizorycznego przejścia. Idź w stronę światła dziennego. Uważaj na radioaktywny szlam leżący poniżej wyjścia. Dla pewności kucnij i dopiero wtedy zeskocz na gzyms prowadzący do kładki. W pobliżu znajduje się stanowisko rebeliantów, a za nim obóz.

CANAL ROUTE #5

Gdy będziesz wkraczał do bazy, spadną na nią bomby z Headcrabami [GK]. Musisz przedostać się do stanowiska ślizgacza wielozadaniowego. UWAŻAJ! W całym obozie roi się od zakopanych w ziemi [GK]. Nie są zbyt odporne, ale za to bardzo mobilne. Skaczące [GK] łatwo uziemić ciosem łomu. Z dalszej odległości używaj pistoletu. Spotkasz też kilku zwykłych zombie [Z]. Polując na nich, strzelaj w głowę. Zabijasz wtedy zarówno kontrolującego ciało [GK], jak i samego [Z]. W przeciwnym razie będziesz musiał walczyć z [GK], który odczepi się od żywiciela. Pamiętaj, że [Z] lubią rzucać w ofiary przedmiotami. Nie pozwalaj im podchodzić do beczek, jeśli nie chcesz zapoznać się z tego typu obiektami przemieszczającymi się z dużą prędkością.

Droga do ślizgacza wiedzie przez kontener pod napięciem. Przechodząc przez niego kucnij i pod żadnym pozorem nie dotykaj ścian. Drewniane przeszkody usuwaj łomem. Zbieraj niezbędne gadżety. Cały czas uważaj na radioaktywny szlam. Za kontenerem odeprzyj atak kilku [GK] i jednego [Z] ukrytych w szlamie. Kładka obok radioaktywnego kanału prowadzi bezpośrednio do garażu ze ślizgaczem. Pogadaj z mechanikiem i wsiadaj. Ślizgacza nie da się wywrócić, więc można nieźle poszaleć. Zanim wypłyniesz na szerokie wody, poćwicz sterowanie oraz skoki na rampach. Leć do zamkniętej srebrnej bramy i wjedź na betonowe podwyższenie obok niej. Czeka tam ostatni z [GK] występujących w tym rozdziale oraz pokrętło unoszące bramę. Użyj go i ruszaj kanałem do następnego epizodu.



Rozdział 4: Water Hazard

CANAL ROUTE #6

Niedaleko za bramą zauważysz wymalowany na ścianie symbol Lambdy. Zatrzymaj ślizgacz. Wejdź po drabinie. Na górze czekają dwie skrzynie z amunicją do pistoletu 9mm.

Dalsza droga prowadzi obok dużego czerwonego doku połączonego z magazynem, skąd przez chwilę obserwuje cię G-Man. Zaparkuj maszynę i wejdź do środka magazynu, trzymając na muszce czekające tam dwa (Z). Wbij się po zepsutych schodach na górę i przejdź wzdłuż krokwi. Kieruj się do stojącej z przodu magazynu drabiny, łom trzymaj w pogotowiu. (GK) spadnie ci na głowę – daj mu w nagrodę posmakować metalu. Na górze znajdziesz zablokowany przez beczkę kołowrotek żurawia. Przyłóż beczce łomem, a klatka z zaopatrzeniem wpadnie do wody. Skocz w ślad za nią. Pozbieraj przedmioty i wracaj na ślizgacz.

Kontynuując podróż wpadniesz na pierwszy mur. Będziesz ich w tym rozdziale sporo – zawsze istnieje możliwość przeskoczenia/objechania ich dzięki pniom, deskom lub ubitym ziemnym nabrzeżom. Wystarczy przyjrzeć się okolicy i szybko najechać na rozpadającą się rampę. Teraz w prawo do mostu, gdzie członek Ruchu Oporu zrzuci w skrzyniach zapasy. Pozbieraj je i zajmij się dwoma skanerami.

Zaraz za mostem znajdziesz opuszczoną skocznię, którą trzeba naprawić. Widzisz żółtą Lambdę? Wskocz do sąsiedniej rury kanalizacyjnej. Przejdź nią do samego końca. Znajdziesz niebieskie beczki. Zepchnij obie do wody i skocz za nimi. Złap je i wciągnij pod wodę, a następnie umieść w klatce pod skocznią. Teraz pomost podniesie się i możesz z niego skorzystać. Dalej napotkasz statek desantowy Kombinatu (CD – Combine Dropship), który zrzuci kilku (GL). Ponieważ na razie ślizgacz nie ma zamontowanej broni, używaj go jak tarana, rozjeżdżając wszelkie mniejsze przeszkody (policja, krokwie podtrzymujące instalacje, skrzynie itp.).

Po rozjechaniu pierwszych trzech (GL) zatrzymaj się w pobliżu kolejnej żółtej Lambdy. Jeśli potrzebujesz amunicji do pistoletu i (SMG), wskocz do środka rury odprowadzającej wodę. Wykorzystaj w tym celu stojącą w pobliżu beczkę. Pod wodą czai się (Z).

Ponownie do ślizgacza. Kolejnych trzech strzelających z wysokiego brzegu (GL) możesz zignorować. Oszczędzaj amunicję. Będzie jeszcze wiele okazji, żeby komuś dołożyć. Czas upiec trzy pieczenie przy jednym ogniu. Nierozważni (GL) będą do ciebie strzelali z drewnianych podestów. Dodaj gazu i zetnij słupy podtrzymujące podesty. Jeśli nie trafisz za pierwszym razem, czas na drugie podejście.

CANAL ROUTE #7

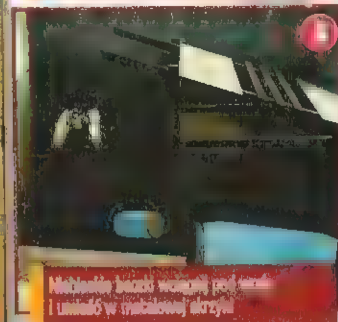
Następną przeszkodą będzie zamknięta śluza. Strzelającego (GL) pozbądź się, rozwalając podstawę pomostu. Za zakrętem przycumuj. Idź po drabinie na górę w poszukiwaniu drzwi. W pierwszej hali z remontowanymi (APC) oraz w okolicznych pokojach spotkasz trzech (GL) i sforę (MH). Zbierz potrzebne zapasy. Znajdziesz tu granaty detonujące się po siedmiu sekundach. Pamiętaj, że każdy granat można odrzucić ręcznie, przy pomocy (GG) lub celnego strzału z Magnum (niebawem staniesz się właścicielem ostatniej z wymienionych zabawek). W tym przypadku przydaje się błyskawiczny refleks i celne oko. Granaty można też turlać delikatnie po ziemi, przytrzymując klawisz „ALT". Gdy zbliża się moment wybuchu, granat z coraz większą częstotliwością wydaje piskliwy dźwięk. Od „świergoczących" granatów lepiej trzymać się z daleka!

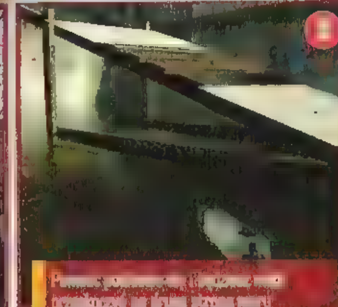
Poszukaj drogi do strefy przeładunkowej. Uważaj na gościa za barykadą. Dysponuje karabinem plazmowym. Możesz podnieść beczkę, która całkiem nieźle sprawdza się jako tarcza, lub przykucnąć za wózkiem z drewnianą skrzynią. Chowając się za nim, podjedziesz bezpiecznie pod samą barykadę. Teraz załatw (GL) i trzech jego kumpli ukrywających się w sali obok stanowiska karabinu (najlepiej użyj granatów). W środku znajdziesz schody prowadzące do kolejnych drzwi, porcję granatów, amunicję oraz apteczki. Na zbiorniku leży sprzęt do granatnika zainstalowanego w twoim (SMG).

Skorzystaj z możliwości przejścia przez nowe drzwi. Sterowanie bramą zostało uszkodzone. Rozejrzyj się szybko. Z prawej strony powinieneś spostrzec (WB). Strzel do nich. Ogromna metalowa belka zerwie się i uderzy w bramę śluzy. Droga wolna – ale nie do końca. Wybuch beczek uruchomił alarm wzywający (CD). Wróć biegiem do stanowiska karabinu plazmowego i udziel policji lekcji pokory. Ruszaj z powrotem do garażu, gdzie czeka więcej (GL). Obrzuć ich granatami. Skup się na aktywnym stanowisku karabinu plazmowego tuż przy samym wejściu do kompleksu. Uzupełnij zapasy i jedź naprzód przez otwartą już bramę.

Otwierając śluzę, powiadomiłeś lokalną policję o swej obecności. Cała najbliższa sekcja to głównie lawirowanie pomiędzy wystrzeliwanymi z (APC) rakietami oraz czającymi się przy na mostach funkcjonariuszami. Tych drugich po prostu rozjeżdżaj, a przed rakietami umykaj manewrując ślizgaczem. Uważaj na wszędobylskich (SF). Jeśli na jakiegoś wpadniesz, ściągnie cię z pojazdu. Nakarm go ołowiem. Zwróć też uwagę na unoszące się na po-

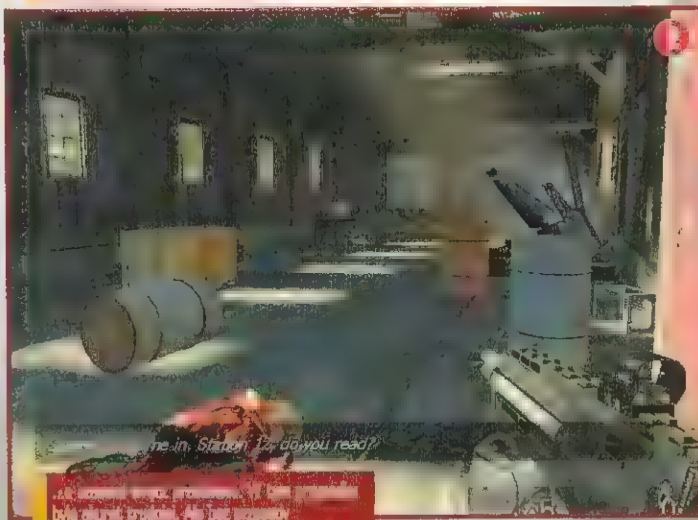

... Uderz w beczkę po prawej i zbierz zapasy.

















Za zakrętem jest mała przystań. [illegible] najpierw załatwij glinę zimną kąpielą



[illegible] jako tarcze. Chyba o tym zapomniano



[illegible] odpowiedzialne są czerwone beczki



Karabin [illegible] wyposażeniem [illegible]

CANAL ROUTE #9A10

Gnaj ile sił wzdłuż trasy wodnej. Pamiętaj o wcześniejszych wskazówkach. Jeśli nadarzy się okazja, wykorzystuj ściany tuneli i tam, przeszkody, nasypy itp. Twój pojazd jest przecież niewywracalny! [GL] taranuj. Uważaj na [SF]. [H] i [APC] ignoruj. Na razie nie możesz im nic zrobić. Byle się nie zatrzymywać! Zbieraj też zapasy tradycyjnie porozrzucane na wodzie.

Po dłuższej serii takich akrobacji oraz uników dopłyniesz do skoczni po prawej stronie czarnego znaku z czerwonym X w środku. Wykorzystaj tę skocznię, aby znaleźć się na terenie doków. Musisz ślizgać się przez chwilę po betonowej nawierzchni, by dotrzeć do widocznej dalej otwartej śluzy. Jeśli spadniesz, zawróć i spróbuj jeszcze raz. [H] nie opuszcza cię nawet na krok, chyba że jesteś w tunelu, więc się nie ociągaj.

Za bramą w lewo. Dostrzeżesz zawalający się komin trafiony rakietą z [GK]. Nie staraj się zdążyć. I tak się nie uda. Zwolnij i poczekaj, aż zawali się do końca. Wślizgnij się na prawą część rumowiska w kształcie przepołowionej rynny. Teraz spokojnie w prawo, żeby nie utknąć.

CANAL ROUTE #11

Skieruj się do tunelu, gdzie będziesz musiał unieść skocznię, która pozwoli ci przedostać się na drugą stronę blokującego dalszą trasę muru. Wysiądź ze ślizgacza. Udaj się między dwa betonowe kręgi. Wejdź po drabinie. Przeskocz na pierwszy z kręgów. Po kładce i deskach przejdź na mały balkon, gdzie, o dziwo!, stoi pralka. Zapchnij ją do metalowego pojemnika. Skocz za nią. Weź apteczkę i wydrap się z powrotem na powierzchnię ziemi. Pociągnij za dźwignię. Winda zjedzie na dół a rampa pójdzie w górę. Możesz wsiadać do pojazdu i przeskoczyć przez mur. Za chwilę dopłyniesz do niewielkiej kryjówki Ruchu Oporu.

Tradycyjnie wysłuchaj, co mają ci do powiedzenia. W międzyczasie twoi sojusznicy zainstalują na ślizgaczu działko identyczne jak w [H] Kombinatu. Jego działanie opisałem kilka akapitów wyżej. Zaraz za bramą wyjazdową z rebelianckiej bazy wiszą pod sufitem dwa [SF]. Przetestuj na nich działo. Nie musisz się już bać [H]. Jeśli są daleko, grzej krótkimi regularnymi seriami. Gdy przybliżą się, opróżnij magazynek do samego końca.

Czas odnaleźć otwartą bramę wykonaną z blachy falistej. Wiedzie ona do małej śluzy, aktualnie będącej policyjną pułapką. Bramy opadną, gdy dopłyniesz do wyjazdowej. Szybko odwróć się i koś działkiem wybiegających

wierzchni wody skrzynki z zaopatrzeniem. Wystarczy po nich przejechać, żeby zebrać zawartość.

Wkrótce dotrzesz do barykady, która zostanie podpalona przez policję. Po prawej jest skocznia. Wybij się i bez zatrzymywania wjedź do tunelu. Potrzebujesz zapasów? Kawałek dalej, na murze wymalowany jest symbol Lambda. Ponad nim umieszczono kosz niespodzianek. Jednak najpierw wyjmij pustaki z drugiego kosza – pierwszy zjedzie na dół. Tunelami dopłyniesz do kolejnej śluzy, tym razem zamkniętej i w pełni przygotowanej na twoją wizytę.

CANAL ROUTE #8

Obok bramy i wieży kontrolnej oznaczonej nr 5 znajdziesz niewielką przystań. Drzwi zamknięte są na kłódkę, ale przecież to żaden problem. Wewnątrz czeka na ciebie trzech [GL] oraz zapowiadany wcześniej prezent – mocarny rewolwer Magnum .357 z zapasem amunicji. Korzystając z tej zabaweczki, celuj uważnie, gdyż naraz możesz nosić tylko 18 pocisków, a znalezienie amunicji graniczy niemalże z cudem. Jeden strzał w głowę lub dwa w korpus i większość twoich wrogów złoży się jak scyzoryk.

Ruszaj po schodach na zewnątrz. Po drabinie wyjdź na plac pełen kontenerów. Klucz między pojemnikami likwidując [GL] i unikając ognia z [H]. Szukaj dużej, otwartej, jasnozielonej skrzyni. W środku znajdziesz cenne zapasy, schronienie przed napastliwym [H], a w pobliżu wejście do magazynu-pułapki.

W środku czeka na ciebie komitet powitalny złożony z masy [GL] i [MH]. Nie stój w miejscu. Magnum może się teraz przydać. Gdy posprzątasz okolicę, przeskocz po kontenerach na niedostępny do tej pory pomost. Kolejnych dwóch [GL] wyskoczy z drzwi naprzeciwko oraz z magazynu. Zajmij się nimi.

Naprzód, pod drzwi. Kucnij pod ścianą przy oknach tak, by [H] nie mógł cię trafić. Rozwal blokujące dalszą drogę pudła. W pokoju czeka [GL], a jego trzej kumple nadbiegają schodami z dołu. Sprzątnij wszystkich i udaj się w dół do stanowiska [KM] i [KE]. Pamiętaj, że [H] tylko czeka, żebyś choć na chwilę się pokazał.

Znowu przebieżka po dworze. Pamiętasz wieżę kontrolną widoczną z tunelu, którym tu przybyłeś? Znajdź drabinę wiodącą do środka po drodze wymiatając wszędobylskich [GL]. Na górze ukrywają się jeszcze dwaj, dwa działka plazmowe oraz panel sterujący śluzą. Gdy pozbędziesz się [GL], będziesz mógł w końcu dać popalić [H]. Strzelaj do niego w przerwach, gdy ładuje broń. Trwa to kilka sekund, więc zdążysz go poważnie uszkodzić. Pilot spietra się i odleci. Otwórz bramę, zeskocz na dół i wróć do ślizgacza.

Tuż za śluzą spotkasz kolejny [H], jednak tym razem uzbrojony w miny. Wybuchają co 7 sekund lub przy bezpośrednim uderzeniu. Gdyby omijanie ich sprawiało ci kłopoty, zatrzymaj się i poczekaj, aż same wybuchną. Nie stój jednak zbyt długo, bo [H] zdąży zawrócić i zostaniesz skarcony z działka.



[illegible] w tym filmie grasz tylko rolę drugoplanową









że małego czerwonego kontenera, sąsiadującego z holownikiem. Musisz dostać się do niego z drugiej strony, wykorzystując przerwy między belkami. Strzel do ukrytych wewnątrz [WB]. Otworzy się przejazd dla ślizgacza. Trasą koło doku, gdzie stały obydwa [APC], dostań się na skocznię, a z niej do tunelu.

CANAL DAM

Niebawem wyrównasz rachunki z natrętnym [H], który męczył cię przez ostatnie pół godziny. Gdy oberwie już solidnie, zacznie zrzucać ci na głowę dziesiątki min. Miejsca do walki jest sporo. Według mnie najlepiej ukryć się pomiędzy dwiema dosyć wysokimi skałami, gdzie [H] może cię dopaść jedynie na chwilę. Gdy go w końcu załatwisz, podpłyń do wielkiej śluzy z czerwonym napisem nad bramą, wcześniej przeszukując okolicę (znajdziesz całkiem sporo zapasów). Wejdź po drabinie na stojącą obok wieżę i użyj pokrętła. Naprzód przez bramę i po drewnianej rampie na górę w kierunku czerwonego magazynu, gdzie czają się [GL]. Wejdź do środka. Zajmij się jeszcze dwójką funkcjonariuszy i zbierz interesujące cię przedmioty.

Następnie udaj się ślizgaczem przez drewniany mostek po drugiej stronie magazynu aż do drabiny. Wysiądź z maszyny. Zejdź na dół i odszukaj pomieszczenie kontrolne przy tamie. Użyj wajchy po prawej stronie. Najbliższa część tamy podniesie się. Wracaj do ślizgacza. Zeskocz do wody (nie bój się, że jest za wysoko). Rozpędź się maksymalnie przed dwoma dogodnie ułożonymi pniami i przeskocz przez otwartą część tamy. Gratuluję. Właśnie dotarłeś do następnego rozdziału.

z obu stron [GL]. Bądź w ciągłym ruchu. Teraz wjedź na podwyższenie po kawałku siatki, która opadła do radioaktywnego szlamu podczas strzelaniny. Prześliźnij się po nabrzeżu na drugą stronę zatrzaśniętej śluzy.

CANAL ROUTE #12

Ponownie czeka cię seria potyczek i wycieczki przez tunele. W tunelach uważaj na [GL] zrzucających [WB]. Pamiętaj, że rakiety wystrzeliwane z [APC] możesz już zestrzelić działkiem. Podobnie zresztą jak same [APC]. Za długim tunelem, przed którym na pomoście stał G-Man, znajduje się wyschnięta odnogą rozlewiska. Załatw pilnującego ją [GL]. Punkt Lambda jest ukryty na podeście okrytym blachą. Uważaj na [Z] i kilka [GK].



Czas odwiedzić mały port, znajdujący się zaraz za wyrzuconym na brzeg czerwonym holownikiem. Jednak zanim to zrobisz, zbadaj jeszcze dwa kontenery po prawej stronie statku. Gdy tylko wypłyniesz zza holownika, czeka cię przykra niespodzianka. Dwa [APC] zaczynają naparzać z rakiet. Dodaj gazu i skup się najpierw na dalszym [APC]. Gdy go zniszczysz, zawróć za holownikiem znajdującym się bezpośrednio w porcie. Daje niezłą ochronę przed rakietami nieustannie wypluwanymi przez pierwszy [APC]. Zgnieć opór. Podpłyń w pobliże

Rozdział 5: Black Mesa East

BLACK MESA EAST (LAB LEVEL)

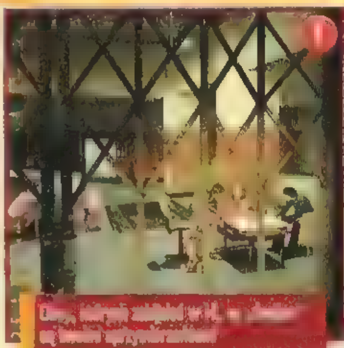
To najłatwiejszy poziom w całej grze. Dr Mossman zabierze cię na spotkanie z dr Vancem zaraz po procedurze odkażania. Po wyjściu z windy zostaniesz oprowadzony po laboratorium. Pojawi się też Alyx, żeby się przywitać.

BLACK MESA EAST (SCRAP YARD)

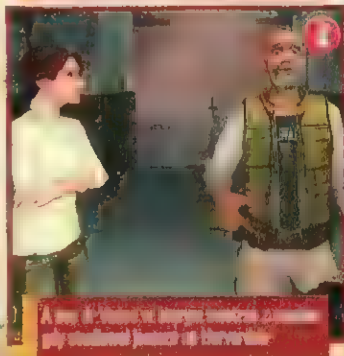
Kilka minut później przespaceruj się z Alyx na złomowisko, gdzie otrzymasz w prezencie Gravity Gun [GG] oraz kilka lekcji, jak działa i jak należy go używać. To chyba najfajniejsza broń w całym HALF-LIFE 2, więc ćwicz, próbuj, baw się. Nikomu tutaj nie zrobisz krzywdy.

Czas poznać ulubieńca Alyx – ogromnego mechanicznego psa, zwanego oryginalnie Dogiem. Z tej okazji będziesz miał znowu szansę potrenować zastosowania [GG]. Sielanka potrwa jeszcze chwilę. Nagle wszystko zatrzęsie się od potężnych wybuchów. Kombinat znalazł drogę do tajnego kompleksu naukowego rebeliantów. Zaniepokojona Alyx będzie chciała sprawdzić, co się stało. W drodze powrotnej rumowisko powstałe z zawalonego sufitu odetnie cię wraz z Dogiem od Alyx.

By ponownie spotkać się ze znajomymi, będziesz musiał przejść przez opuszczoną kopalnię zwaną Ravenholm. Dog otworzy stalową barykadę blokującą wejście na jej teren. Znajdź szyb windy, a następnie zamkniętą na kłódkę drabinę. Łomem rozwiąż problem braku klucza i ruszaj na górę.











Rozdział 6: „We don't go to Ravenholm...”

W tym rozdziale amunicja to wyjątkowy rarytas. Dlatego w ramach oszczędności zamiast broni palnej staraj się jak najczęściej używać [GG]. Genialnie sprawdza się w kombach z [WB], piłami tarczowymi [PT] czy butlami gazowymi [BG]. Te drugie potrafią przeciąć nawet kilka stworów naraz. Stosuj [PT] jak broń wielorazowego użytku. Warto też mieć oczy dookoła głowy, gdyż tutejsze [Z] mają brzydki zwyczaj pojawiania się zupełnie znikąd. Zwłaszcza w miejscach, które masz już za sobą i uważasz za oczyszczone z potworów.

RAVENHOLM: DARK ENTRIES

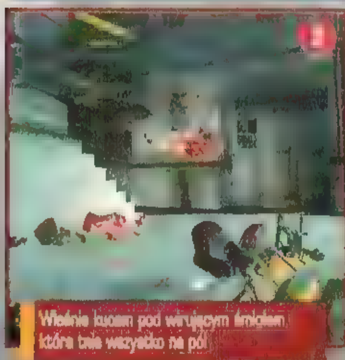
Ruszaj prosto w kierunku dyndającego korpusu. Wejdź do oświetlonego budynku po lewej. W okolicznych pokojach jest równie dużo [Z], co różnej maści broni miotanej, którą można na nich wypróbować. Podążaj przejściem prowadzącym na zewnątrz. Uważaj na wirującą maszynę. Jak długo kucasz, tak długo nic ci się nie stanie. [Z] nie wiedzą, jak należy kucać :). Gdybyś chciał wyłączyć lub włączyć wirnik, wystarczy nacisnąć „E". Trzymaj łom w pogotowiu. Kontrolujące ciała zombie [GK] mogą przeżyć cięcie śmigłami. Wejdź przez drzwi po lewej, zabijając wewnątrz [GK]. Jest tu [A] oraz [PT]. Sprawdź ciemny zakamarek w rogu, gdzie czai się jeszcze dwóch [Z] i [GK]. Opuść pomieszczenie.

Zabij [Z] szwędającego się na końcu przedpokoju i wbiegnij do środka. Z ziemi powoli powstają liczne [Z]. Kucnij pod wirującą maszyną. Poczekaj, aż wszystkie zginą. Po wyjściu z pokoju, w oknie na piętrze ujrzysz ojca Grigorija – twego jedynego sprzymierzeńca. Udaj się dalej.

Za słupem jest [A]. Podobnie przed drzwiami. Kilku [Z] wytoczy się na zewnątrz. Zakończ ich cierpienia. Wewnątrz odnajdziesz więcej zaopatrzenia. Odkręć gaz. Wciskając pstryczek, możesz usmażyć zamkniętego [Z].

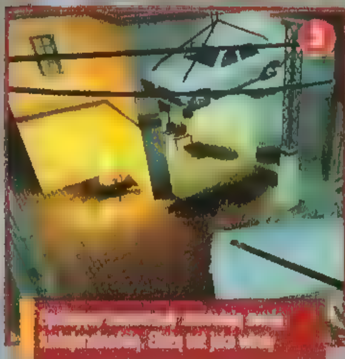
By móc przejść dalej, zakręć zawór na


Początek sieci pocięperiodów, nad zbawieniem których czuwa ojciec Grigorij


Właśnie kucam pod wirującym śmigłem, które tnie wszystko na pół


Tych dwóch panów wybrało się na ostatni spacer płonącą aleją


Uwaga! Spadające samochody! Gdy zombie znajdzie się w cieniu auta, zgnieć go


[illegible]


Pozostaje pytanie, jak jeden człowiek dał radę sam to wszystko zrobić?

szczycie wzniesienia. Gdy [Z] cię zauważą, cofnij się. Odkręć gaz i we właściwym momencie naciśnij pstryczek-elektryczek. Palący się [Z] przejdą jeszcze kilka kroków i padną. Wróć do stosu pogrzebowego, zgaś płomienie, używając zaworu gazowego. Wejdź do domu, z którego przemawiał kaznodzieja. Wewnątrz najpierw ciśnij [WB] w górę schodów by zdjąć trzech [Z]. Oczyść zablokowaną przez meble klatkę schodową. Na górze czeka jeszcze trzech [Z] i nowy typ krabów – Trujący [TGK]! W pokoju z [TGK] jest wajcha odcinająca prąd. Użyj jej. Tuż przed samym wyjściem z domu zostaniesz zaatakowany przez dwa [TGK]. Szybko odkręć gaz i ponownie podpal stos. [TGK] powinny spłonąć żywcem.

Przez płonącą alejkę i po drabinie przedostań się na drugą stronę płotu. Teraz na szczyt, skąd przeskoczysz na dach. Posłuchaj Grigorija. Zeskocz na pomost zawieszony nad płonącą aleją. Przejdź nim do otwartego okna i wejdź do środka. Z podestu w sąsiednim pomieszczeniu użyj [BG]. Oczyść pokój poniżej z [GK] oraz [Z].

Zeskocz i wyjdź przed dom, gdzie wiszą samochody-pułapki. Gdy [Z] pojawią się w cieniu auta, pociągnij za wajchę. Po kłopocie! Powtarzaj czynność, aż wszystkie zginą. Drugi samochód służy także jako winda, z której możesz przeskoczyć w ciemność oznaczoną Lambdą (znajdziesz [A], [B] i granat) lub przejść na drewniane łączniki prowadzące do pobliskiego okna.

RAVENHOLM: CENTRAL THOROUGHFARE

Wejdź przez okno i drzwiami na korytarz. Otwórz następne drzwi. Strzel dwukrotnie do stojących tam [WB] i natychmiast cofnij się, zamykając drzwi za sobą. Cała heca po to, by ubić nowy szybki typ Headcraba [SGK]. Po wybuchu przejdź do pokoju, skąd będziesz widział ojca Grigorija prującego do wszystkiego, co się rusza. Oczywiście oprócz ciebie. Pozbieraj niezbędne zapasy. Wyjdź przez okno i pomóż księdzu sprzątnąć potwory z okolicznych gzymsów oraz podwórka na dole. Do przyciągania [WB] z dołu możesz użyć [GG]. Trzeba się tylko dobrze ustawić (najlepiej na samej krawędzi lub gzymsie). Uważaj, żeby nie spaść.

Wysprzątane? Będąc na podwórku udaj się do drabiny stojącej na jego skraju. W górę na prowizorkę z desek. Następnie odwiedź dach po lewej. Zgarnij zapasy i przytłucz łomem krabowi. Zawróć i skieruj się na dach z prawej. Teraz przez okno do środka. Zabij pełzającego [Z], a potem przejdź do sąsiedniego pokoju. Możesz skorzystać z pozostawionej [A]. Schodami zbliża się banda [Z]. W pobliżu znajdziesz przedmioty świetnie sprawdzające się jako pociski. Po akcji opuść budynek schodami.

Na zewnątrz zauważysz szybkie zombie [SZ] skaczące jak szalone po dachach. Jeden natychmiast cię zaatakuje, więc bądź gotów. Przeszukaj okolicę. Znajdziesz trochę [Z], trochę [A], amunicję oraz [GK]. Udaj się do budynku pełnego nieczynnych pralek. W drodze na dach pozbądź się wszystkich [Z] i [GK], których tam spotkasz. Na dachu czeka już Grigorij z prezentem. Otrzymasz strzelbę SPAS-12 – świetną na małe odległości, zwłaszcza do zwalczania [SZ], akurat wspinających się po rynnach. Celuj w głowę i tylko w głowę. Inaczej marnujesz amunicję. Przeskocz do stojącego naprzeciwko zbiornika z wodą. Po drabinie na następny dach. Kolejne 3-4 [SZ]. Pamiętaj, żeby w wolnej chwili przeładowywać shotguna. Wejdź do pokoju.

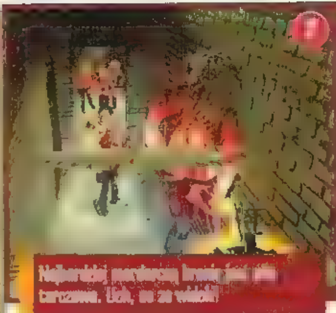
Przywołanie windy ściągnie jeszcze dwójkę [SZ]. Pozbieraj zapasy i jedź.

Na dole spotkasz zombie rzucającego trującymi Headcrabami [TZ – trujący zombie]. To prawdziwy twardziel wśród martwiaków. Ginie dopiero po trzecim strzale ze strzelby i to z bliskiej odległości. Zabij wszystko, co zostanie na ciebie rzucone bądź atakuje. Następnie po zepsutym samochodzie i drewnianej kładce przejdź na drugą stronę siatki. Idąc ciemną aleją trafisz na dziedziniec.

RAVENHOLM: TOWN SQUARE

Z dachu spadnie [WB]. W następnej części gry [Z] i [TZ] będą się pojawiać cały czas, bez względu na to, ilu zabijesz.

Najpierw żwawo przez dziedziniec, omijając pojawiające się [Z] i [TZ]. Są za wolne i jest za dużo miejsca, żeby stanowiły poważne zagrożenie. W centrum placu z prawej strony znajdziesz wejście do żółtego budynku z blachy falistej. Przedostań się na oświetlony balkon. Użyj dźwigni. Zauważ, że drewniany podest przesunął się w kierunku budynku naprzeciwko. Możesz użyć [GG] do ściągnięcia [WB] i posprzątania dziedzińca teraz już pełnego [Z] i [TZ]. Wróć na podwórko. Śmignij w prawo oddaloną uliczką. Po skrzyniach z [A] wejdź na podwyższenie. Na jego końcu zeskocz na sąsiadujący gzyms, prowadzący do drabiny. Dalej w górę, drewnianą kładką i po dachach w kierunku przesuniętego wcześniej podestu. Uważaj! Pojawi się [SZ]. Na dachu obok jest mnóstwo zapasów. Zajrzyj tam, jeśli uważasz to za stosowne. Korzystając z podestu, kieruj się na dach naprzeciwko ciemnej alei, którą dotarłeś do dziedzińca. W drodze na miejsce zaatakuje cię sfora [SZ]. Zastrzel wszystkie i przeskocz na żelazną rampę po drugiej stronie ulicy, jak najbliżej drzwi. Część rampy bliżej budynku zerwie się. Wejdź do pokoju. Weź [PT], ponieważ za chwilę spotkasz grupę [Z].







Jeśli dobrze przymierzysz, zdejmiesz wszystkie jednym strzałem. Niedobitki załatw łomem.

RAVENHOLM: CHURCH GROUNDS

Zejdź po schodach w poszukiwaniu drabiny prowadzącej do zagraconego ciemnego pomieszczenia. Gdy już tam będziesz, rozwal łomem czające się między kartonami [GK]. Teraz przebij się do zablokowanych gratami drzwi. Na zewnątrz przeskocz na następny budynek, a z niego na jeszcze jeden. Teraz musisz znaleźć się na ziemi. Walcz tylko z [SZ]. [TZ] w miarę możliwości omijaj. Znajdź metalowe schody wijące się w górę. Są tuż za placykiem z [TZ]. Biegnij nimi aż do drzwi. W pokoju pozbieraj zaopatrzenie. Teraz drabiną na dach. Klapa podniesie się sama.

Ojciec Grigorij czeka w pobliżu. Jest gotów wysłać po ciebie mały wózek linowy. Trochę to jednak potrwa. W międzyczasie będziesz musiał odeprzeć atak wściekłych [SZ]. Amunicja do strzelby leży gdzieś obok. Na krawędzi budynku są dwie rynny, po których [SZ] będą się starały dostać się na górę. Rynny telepią się, gdy są używane. Gdy wiesz, po której z nich wchodzą [SZ], kucnij i wychyl się, by mieć czystą pozycję do strzału. Poczekaj, aż zbliżą się i ognia! W końcu przyjedzie wózek. Wsiądź do niego i pociągnij za wajchę. Zjedziesz na spotkanie z Grigorijem. Uzupełnij ponownie zapasy i po wysłuchaniu wykładu księdza rusz z nim na cmentarz. Nie może zginąć, dopóki nie otworzy bramy prowadzącej do kopalni.

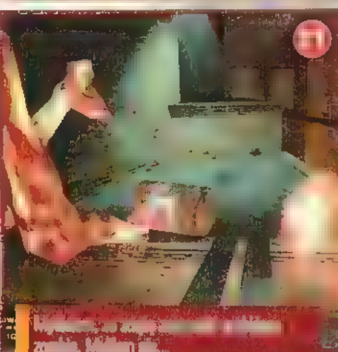
RAVENHOLM: GRAVEYARD

Armia wszelkiej maści zombie czeka w drodze na cmentarz i na nim samym. Proponuję, byś używał przede wszystkim strzelby – wymiennie z [GG]. Znajdziesz sporo gadżetów nadających się na pociski. Po przejściu przez bramę ruszaj do kopalnianego szybu.

RAVENHOLM: THE MINES

Korzystając z belek w szybie, uważnie i powoli zeskocz na metalową rampę z [A]. Na samym dole roi się od [GK]. Przez wyłom w rampie przeskocz do składu gadżetów. Pozbieraj sprzęt. Zanim zdecydujesz się zejść na dół, musisz tam trochę posprzątać. Headcrabów jest zbyt dużo, byś przeżył bez robienia porządków. Granaty i [WB] powinny załatwić sprawę. Resztę zastrzel. Co pewien czas i tak będą pojawiać się nowe, więc gdy uznasz, że na dole jest wystarczająco bezpiecznie, zeskocz. Poszukaj wejścia na rampę prowadzącą na drewniane krokwie za metalową siatką. Kucnij i przeskocz na pierwszą.

Pozbądź się biegających na dole stworów, wysadzając beczkę. Zeskocz i podejdź do szybu. Nie próbuj przeskakiwać po belkach na drugą stronę. Pękną i spadniesz bez zapasów. Gdy zapasy są daleko, najlepiej sięgać po nie [GG]. Zeskocz do wody. Uważaj na [SF], gdy będziesz uzupełniał zapasy tlenu. Zanurkuj w poszukiwaniu sali z płonącym ogniskiem



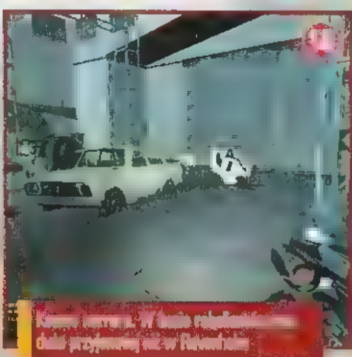












RAVENHOLM: RAILWAY SIDINGS

Niedaleko stoi wózek z wirnikiem. Odpal i ruszaj w górę w niewielkiej odległości za nim. Wirujące śmigło zabije wychodzące z boków tunelu [Z]. By nie oberwać, chowaj się we wnękach, gdy wózek wraca na dół. Wyjdź na powierzchnię.

RAVENHOLM: SHOREPOINT ENTRANCE

Z prawej strony leżą zapasy amunicji. Teraz musisz przebić się torami do rebelianckiej bazy. Snajperom wrzucaj przez okna granaty. Spotkasz też kilkunastu regularnych żołnierzy Kombinatu [ZK] wyposażonych w karabinki pulsacyjne. Część z nich zabezpiecza tyły, a część szturmuje obóz Ruchu Oporu. Gdy się ze wszystkimi uporasz, przyjdzie czas na pogawędkę z rebeliantami i Alyx.

Rozdział 7: Highway 17

SHOREPOINT BEACHHEAD

Przejdź przez drzwi. [A] leżą na skrzyni. Na długim molo stoi niewielki samochód terenowy przystosowany specjalnie do jazdy po piasku. W tym rozdziale będzie twoją prywatną ruchomą fortecą. Wyposażony jest w karabin Gaussa (możesz nim strzelać, korzystając ze zbliżenia – klawisz „Z") i nieograniczoną liczbę amunicji do pistoletu maszynowego MP7. Prowadzi się go podobnie jak kanałowy ślizgacz. Nadużywanie opcji nitrodoładowania powoduje, że masz dużo mniejszą kontrolę nad autem. Gdy ją tracisz, wciśnij „spację", czyli hamulec ręczny. Czasami to jedyna metoda, żeby nie spaść z trasy do głębokiej wody. A głęboka woda oznacza śmierć.

Wskakuj do auta. Operator żurawia będzie chciał postawić cię na piasku w sąsiedztwie molo. Jednak magnes zepsuje się i spadniesz do góry kołami. Czyhające na dole Mrówkolwy (AT – Antlions) zaatakują. Szybko wyskocz z auta. Użyj (GG) do odwrócenia samochodu (prawy przycisk myszy). Nie ma sensu walczyć tutaj z (AT), ponieważ stoisz na piasku, co oznacza, że będą się pojawiać non stop, aż z niego nie zejdziesz. W ogóle staraj się nie walczyć z (AT). Jeśli już pojawią się w okolicy auta – rozjedź je lub omijaj. Rozjechane zostawiają ładne barwne plamy na karoserii.

Ruszaj w prawo, na wyboistą trasę prowadzącą na pobliskie wzgórze. Użyj turbo, by przeskoczyć wyłom w uszkodzonej jezdni. Ostro skręć w prawo, gdy zobaczysz znaki oznaczające prace drogowe. Odwiedź prymitywnie wyglądającą chatę. Uzupełnij zapasy i pędź do ciemnego tunelu.

NEW LITTLE ODESSA

Po drugiej stronie zjedź z klifu. Na razie czeka cię przygoda w terenie. Najbliższy przystanek to duże urządzenie przypominające ruchomy obelisk. Jeśli jest włączone, w promieniu kilkunastu metrów jesteś chroniony przed atakami (AT), które bardzo nie lubią wytwarzanych przez obeliski wibracji.

Wysiądź z auta i udaj się do pobliskiego domu. (GG) odblokuj wejście do piwnicy. Do zabijania wrogów staraj się używać MP7 – po to zainstalowano z tyłu samochodu pudło z nieograniczoną liczbą amunicji. Zastrzel (TGK). Przez otwarte drzwi wrzuć pięć granatów do pokoju na górze. Zabij czającego się tam (TZ) oraz pozostałe (TGK). Weź granaty z ciemnozielonej skrzyni. Wskocz do oczyszczonego pokoju. Uzupełnij zapasy i wracaj odpalić auto.

Ruszając, rozwal płot. Jedź drogą obok statku aż do następnego obelisku. Sprawdź garaż i chatę na półce skalnej. Wewnątrz kryje się trzech (ZK). MP7 szybko załatwi sprawę. Uzupełnij zapasy. Możesz sprawdzić przez lornetkę, czemu przypatrywał się (ZK). Czyżby to był G-Man w bazie Ruchu Oporu?

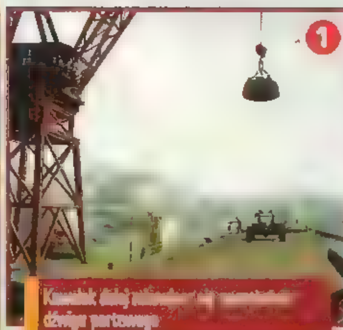
Dalsza droga wiedzie przez strumień do kolejnej chaty i obelisku, gdzie trójka (ZK) walczy z (AT). Załatw wszystkich z karabinu Gaussa. Wewnątrz rozwalonej stodoły znajdziesz granaty i (A). Pomóż sobie (GG). Czas odwiedzić rebeliancki posterunek. Trasa do niego wiedzie przez piaszczystą plażę.

Na miejscu udaj się za rebeliantem do kapitana, zbierając wcześniej pomarańczowe pociski walające się po całej bazie. Posłuchaj instrukcji dotyczących obsługi wszechmocnej wyrzutni rakiet (WR). Nie będzie chętnych na stanowisko operatora zabójczej zabawki. Nie wahaj się i odbierz broń z rąk kapitana. Rozpoczyna się polowanie na śmigłowiec szturmowy Kombinatu (CG – Combine Gunship). W zależności od poziomu trudności, jaki wybrałeś, musisz trafić od 3 do 7 razy, żeby zestrzelić to latające draństwo. Pociski naprowadzasz celownikiem laserowym umieszczonym na wyrzutni. Dopóki pocisk „żyje", nie można wystrzelić kolejnego. Wprawdzie (CG) na to nie wygląda, jednak jest dosyć zwinny. Potrafi walczyć z pociskiem wystrzelonym w jego kierunku. (CG) najłatwiej trafić tuż po oddaniu serii z działka plazmowego. Właśnie wtedy powinieneś odpalić rakietę. Jeśli ją zestrzeli – odpalasz za późno. Amunicja do (WR) porozrzucana jest po bazie. Możesz też pogadać z rebeliantami. Goście z czerwonym krzyżem wręczą ci (A). Inni niezbędną amunicję. Zaczepiony Vortigaunt podładuje energię w skafandrze. Zejdź do piwnicy i zawiadom kapitana o sukcesie. Wtedy wyda rozkaz otworzenia bramy. Wracaj do pojazdu i jedź dalej po asfalcie. W końcu zjedź na trawiasty przesmyk ciągnący się wśród skał.

NORTHERN PETROL FACILITY/ 137 DOCK

Przejedź pod zniszczonym arkadowym mostem i dalej w stronę portowego nabrzeża. Uważaj – napotkasz silny opór ze strony licznych (ZK). Jeśli chcesz odstraszyć (AT), uruchom wyłączony obelisk. Zabij wrogów i biegnij po drewnianej kładce do kontenerów powyżej. Uważaj na (ZK) ze strzelbami. Potrafią zrobić krzywdę jak mało kto. Niebawem zostaniesz operatorem dźwigu portowego. W drodze do kabiny operatora pozbądź się wszystkich (ZK), w tym tego strzelającego z chodnika wokół żurawia. Siądź za sterami. Obserwując cienie, będziesz w stanie określić miejsce, gdzie wyląduje magnes. Podnosić możesz wszystkie metalowe przedmioty w zasięgu ramienia dźwigu. Z ogromnego magazynu wybiegnie kolejnych trzech (ZK). Zrzuć im na głowę to i owo. Użyj kontenera do przewrócenia mostu. Przestaw swój pojazd przed wejście do magazynu i wejdź do środka. Tam czeka już kilku (ZK). W głębi znajdziesz pokój, w którym będziesz mógł otworzyć drzwi po lewej. Zrób to. Wskakuj do samochodu i pędź na podwórko. Więcej (ZK), z którymi trzeba zrobić porządek. Weź rozpęd, włącz turbo i po rampie w garażu wyskocz przez ogromne okno.

Sunąc drogą, zauważysz zbliżającego się (CG). Przeskocz przez dziurę w moście, korzystając z dopalacza i zatrzymaj się w pobliżu składowiska wraków. Jeśli nie masz już pocisków w (WR), w skrzyni jednego z pojazdów znajdziesz zapas. Nauczyłeś się już walczyć z (CG), więc załatw go. (GG) oczyść drogę z wraków i ruszaj przed siebie. W stojącym obok jezdni zdezelowanym vanie są zapasy. Śmigaj do tunelu!


Kawałek dalej [illegible] dźwigu portowego


To twój nowy terenowy pojazd. Tutaj jeszcze czysty...


[illegible] tutaj zebrał fajnych kolorów po rozjechaniu kilku Mrówkolwów


Punkt obserwacyjny Kombinatu. Przynajmniej do momentu, kiedy się w nim zjawiłeś


Zestrzelenie śmigłowca bojowego Kombinatu jest dużo prostsze niż się wydaje


[illegible] Mrówkolwów też nie jest trudne


Uruchom wyłączony obelisk, a Mrówkolwy nie będą cię atakować



Goście muszą być wyjątkowo brzydcy, skoro wszyscy noszą takie maski



Sprzątanko przed skorzystaniem z portowego żurawia

MOUNTAIN ROADS AND PETROLEUM STATION

Kontynuując podróż, napotkasz samobieżne miny [RM – Rollermine]. Daj po hebłach. Wyskocz z auta i zassij je po kolei [GG], wystrzeliwując do wody.

Najbliższa grupa budynków tylko pozornie wydaje się bezpieczna. Gdy w trakcie przeszukiwania pierwszej z brzegu chaty usłyszysz dźwięk komunikujących się [ŻK], chwyć za MP7 i skoś nadbiegającą trójkę. Przełącz na strzelbę i wejdź do domu, gdzie czekają kolejni. Gdy podejdziesz do okna w pokoju na górze, zobaczysz jeszcze dwóch [ŻK]. Otworzą ogień. Kilku następnych wbiegnie do domu. Poczekaj, aż wejdą na schody – wtedy się nimi zajmij. Na zewnątrz nie powinno pozostać więcej niż dwóch.

Wskakuj do auta i naprzód. Blokada na drodze to pułapka. Ale od czego jest karabin Gaussa? Rozwal [WB]. Powoli przejedź obok blokady, by nie spaść z klifu. Niebawem na drodze pojawi się przewrócona cysterna. Wyjdź z samochodu. Wejdź na pobliskie wzniesienie. Czeka tam na ciebie nowa kusza. Uruchom ją w opcji zbliżenia i zastrzel kilku [ZK] stacjonujących za niebieskim polem siłowym. Zauważyłeś jednego na billboardzie? Zejdź na dół i zbliż się do pola. Musisz znaleźć i zniszczyć źródło jego zasilania. Wejdź na osiedle. Uważaj, może być gorąco. Są tu zarówno [RM], jak i większa grupa [ŻK]. Gdy się z nimi uporasz, uzupełnij zapasy. Znajdź [APC], którym tu przyjechali. Używając [GG] wyjmij spod jego tylnych kół wsporniki. [APC] wpadając do morza zerwie kabel energetyczny. Droga wolna!

CLIFF-TOP LOOKOUT AND BRIDGE

Za kolejnym tunelem jest samotny budynek, z którego wyskoczy równie samotny [ZK]. W środku nic nie znajdziesz. Trafiasz na osiedle obok mostu kolejowego. Podjeżdzając do głównego budynku, nie zatrzymuj się. Wyskoczy pięciu [ZK]. Szybko wykręć i wyjedź przed posiadłość. Chłopaki pobiegną za tobą jak owieczki na rzeź. Zdejmij ich z daleka korzystając z Gaussa. Wróć na osiedle.















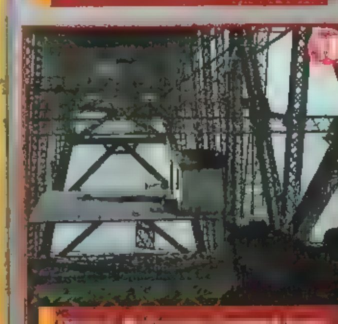
W dużym domu na piętrze czeka [TZ]. Żeby się do niego dostać, przysuń do schodów dowolny przedmiot, z którego możesz wskoczyć na rozwalone stopnie.

Jeśli nadal brakuje ci życia lub zasobów, niedaleko drogi, z lewej strony, leży kilka skrzyń z zaopatrzeniem. Pilnują jej dwa [GK]. Za domem jest zejście prowadzące do widocznych z podwórka drzwi w moście. Udaj się tam, po drodze rozwalając kolejnego [TZ]. Zaczyna się szalona jazda bez trzymanki. Wewnątrz przejdź do najbliższego filaru. Schodami w górę i pozbieraj niezbędnik. Na zewnątrz kładką z prawej strony przejdź do budy na podeście. W środku jest [GK] oraz zapasy. Zacznie przejeżdżać pociąg i zatrzęsie całym mostem. Korzystając z metalowych przęseł oraz resztek kładki, dotrzyj do centralnie położonej platformy. Teraz po drabinie na górę. Dwóch [ZK] otworzy ogień z kolejnej platformy położonej wyżej. Wyrzutnia rakiet to niezłe rozwiązanie zaistniałego problemu. Po przęsłach udaj się na platformę, z której strzelano. Dwa [GK] siedzą w budzie – jeśli nie zginęły od wybuchu rakiety. Lekko dziurawym łącznikiem dotrzesz na drugą stronę mostu.

Schodami w dół i kładką do następnego budynku. Uważaj na dwóch [ŻK] czekających po prawej. Zdejmij ich i ruszaj do pokoju. Dwóch strażników czeka na twoim poziomie, a kolejnych dwóch na piętrze. Rozwal gości. Drzwiami po prawej na zewnątrz. Uważaj na snajpera ponad tobą, na kolejnej kładce. Zdejmij go i po drabinie na górę. Dotrzyj do centrali bezpieczeństwa, której pilnują dwaj [ZK]. Wrzuć im do środka parę granatów, a następnie użyj [GG], żeby wyciągnąć wtyczkę po drugiej stronie pola siłowego. Pole opadnie. W lewym rogu leży skrzynka z zaopatrzeniem, na ścianie wiszą konsole, a w prawym rogu jest wyłącznik barier energetycznych na moście kolejowym. Użyj go. Prawie natychmiast pojawi się [CG]. Zaczyna się bardziej wymagająca część zabawy.

Jeśli nie grasz na łatwym poziomie trudności, trzy rakiety mogą nie wystarczyć do zdjęcia [CG]. Udaj się z powrotem tą samą trasą, którą tu przyszedłeś, aż dotrzesz do platformy ze skrzynką rakiet do wyrzutni. Po drodze wpadniesz na dwójkę [ŻK]. Zdejmij gości. Na platformie wykończ nieopuszczającego cię nawet na krok [CG]. Wróć na osiedle przed mostem – tam, gdzie wcześniej zaparkowałeś. Po drodze, na ścieżce prowadzącej z mostu na podwórze, będziesz musiał jeszcze skosić [Z] walczącego z czterema [AT]. Do posiadłości przybyły posiłki w sile czterech [ZK]. Pozbądź się ich. Zbadaj okolicę w poszukiwaniu ewentualnych zasobów i ruszaj samochodem na most kolejowy. Gdy usłyszysz gwizdanie zbliżającego się pociągu, jak najszybciej zawróć i cofnij się do miejsca, gdzie możesz zjechać na wolny tor. Przepuść pędzący pociąg i jedź do następnego rozdziału skrótem z lewej strony na końcu mostu.





Rozdział 8: Sandtraps

Coastal Wilderness

Podążaj ciemnym tunelem, aż zauważysz wraki pojazdów. Rozwal z Tau Cannon wałęsającego się [Z]. Dalej nie dasz rady przejechać, zanim nie oczyścisz terenu. Jak tylko wysiądziesz, zewsząd pojawią się [SZ] oraz [Z]. Shotgun ostudzi ich zapał. Ostrożnie podążaj dalej.

Niebieskie drzwi są zamknięte. Cofnij się kilka metrów do oświetlonego na żółto chodnika. Wejdź do szybu wentylacyjnego – [Z] są zbyt duże, żeby się w nim zmieścić. W pokoju z [GK] znajdziesz kilka przedmiotów. Możesz odblokować niebieskie drzwi albo wrócić przez szyb. Oczyść okolicę z pozostałych [Z]. Cisza oznacza, iż możesz w spokoju odblokować drogę z [GG]. Wsiądź do samochodu i ruszaj dalej.

Po prawej stronie nabrzeża ujrzysz biały dom. Możesz go zwiedzić albo ominąć. Najpierw powinieneś oczyścić teren z Kombinatu. Zaskocz 2 [ZK] przed domem – użyj Tau Cannon albo staranuj ich. Przy [APC] znajdziesz [S]. Wejdź do budynku od strony morza. Wyciągnij [GG] i zacznij przeszukiwać dom. Na trzecim piętrze, jak tylko zbliżysz się do ciała w kącie pokoju, zaskoczą cię 2 [RM]. Szybko zassij je [GG] i wyrzuć przez okna. Na drugim piętrze znowu zaatakują cię [RM]. Wyjdź na zewnątrz i zabierz zawartość [S] zza rdzewiejącego kutra. Uważaj na miny, które przed chwilą wyrzuciłeś przez okna – wrzuć je do morza, żeby definitywnie się ich pozbyć. Czas jechać dalej.

Na horyzoncie blokada Kombinatu. Zatrzymaj się przed znakami. Zestrzel z kuszy [ZK] na wieżyczce. Dalej poruszaj się pieszo, trzymając się skalnej ściany. Zestrzel z barykady zaskoczonego [ZK]. W pierwszym budynku po lewej siedzi dwóch [ZK]. Wytłucz jedno z okien i wrzuć granat dla odwrócenia uwagi. Następnie wparuj do środka. Ostatnich dwóch kryje się za wrakiem czerwonej ciężarówki i w szopie. Zabezpiecz teren i zbierz zapasy. Jeśli mocno oberwałeś, skorzystaj z [KM] przy barykadzie. Wróć do pojazdu i ostrożnie przejedź przez barierki.

Kilkaset metrów dalej natkniesz się na rozwalony fragment drogi. Objedź go lewą stroną, w przeciwnym razie zakończysz żywot w towarzystwie rybek. Zaparkuj przed przewróconą ciężarówką. Nagle nadlecą [CD]! Schowaj się za cysterną i poczekaj, aż zrzucą żołnierzy Kombinatu i odlecą. Czas na małą bitwę – 6 [ZK] biegnie w twoją stronę. Możesz posłużyć się [GG] oraz beczkami w celu osłony przed ostrzałem. W czerwonej szopie znajdziesz niekompletne ogniwo zasilające mechanizm bramy – brakuje dwóch akumulatorów. Wybierz się na małe poszukiwania. W okolicy ukryto aż cztery akumulatory: na łóżku w szopie, pod wanną na zewnątrz, na platformie wiatraka oraz pod maską samochodu. Wstaw dowolne dwa w odpowiednie miejsca. Idź po samochód, po drodze pozbądź się [RM], które zrzucił jeden ze statków Kombinatu. Przejedź po górce obok cysterny, potem przez bramę, a następnie do tunelu.

Lighthouse Point

Przed tobą latarnia morska – ostatni punkt oporu na wybrzeżu. Członek Ruchu Oporu skieruje cię do garażu. Po wyjściu z budynku zostaniesz przywitany przez bojowników. Chwilę potem jeden z nich zauważy nadlatujący [CD].

UWAGA: Nie rzucaj granatami w oddziały Kombinatu wysiadające z [CD], ponieważ silniki odrzutowe skutecznie je zdmuchną. Może się zdarzyć, że rzucony granat spadnie dokładnie pod twoje nogi.

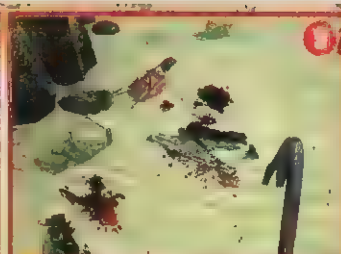
WSKAZÓWKA: Medycy z białymi przepaskami na ramionach mogą podleczyć cię w trakcie walki bądź po niej. Bojownicy w granatowych strojach dostarczą ci [M].


Akumulatory wystarczy podczepić do ogniwa na stolku, żeby uruchomić zasilanie bramy


Gunship już dymi – jeszcze tylko kilka trafień i zagrożenie zniknie z powierzchni ziemi


[illegible]


Odstraszacz Antlionów nie pozwoli im podejść bliżej. Jednak banda robali podąży za tobą


Ciała i ślady walki wskazują na nadchodzące kłopoty. Nieopodal czai się Antlion Guard

Przeczekaj w ukryciu lądowanie [CD]. Pierwsi [ZK] wyskoczą na małym polu za garażem. Najłatwiej sprzątnąć ich granatnikiem SMG. Trzymaj się blisko kolegów. Atakowanie zza ogrodzenia, murków, garażu czy domu po prawej to dobry pomysł. Postaraj się rozprawić z [ZK], zanim zdążą dobiec do przeszkód terenowych. Drugi [CD] wyląduje na drodze, nieopodal garażu, w którym zaparkowałeś samochód. Tym razem atakowanie we współpracy z Ruchem Oporu jest świetnym rozwiązaniem. Zbierz przedmioty z domu. Uważaj na wrogie granaty – najlepiej odrzucaj je przy pomocy [GG]. Nie zapomnij, że przy głównym budynku znajduje się skrzynia z nieograniczoną amunicją do SMG. Wycofaj się do wnętrza i wypatruj wrogów, przecinających ulicę. Postaraj się powstrzymać ich przed zajęciem pozycji na flankach. Następnie wyskocz przez tylne wyjście budynku. Zajmij narożnik z widokiem na latarnię. Trzeci [CD] wyląduje w zasięgu twojego wzroku. Przeczekaj ostrzał z [CD] w środku budynku. Wytłucz jedno z okien i wal do wrogów. Uważaj, żeby nie wdarli się do budynku tylnym wejściem. Na koniec wyjdź i rozpraw się z niedobitkami.

UWAGA: Jeśli możesz, w pierwszej kolejności celuj w [ZK] wyposażonych w shotguny. Są niezwykle niebezpieczni na krótkim dystansie. To z ich rąk najczęściej giną twoi sojusznicy.

Ostatni [CD] wyładuje wrogów tuż przy latarni. Na początek walnij z RPG, potem przełącz się na SMG. Kombinat długo nie wytrzyma.

WSKAZÓWKA: Jeśli własne bezpieczeństwo jest dla ciebie najważniejsze, zaraz po zaparkowaniu samochodu pobiegnij do latarni. Schodami wejdź na samą górę i stamtąd ostrzeliwuj przeciwnika rakietami (możesz je uzupełniać ze skrzyni na górze). W ten sposób unikniesz walki wśród budynków.

Po rozprawieniu się ze wszystkimi [ZK] pojawi się nowe zagrożenie – śmigłowiec szturmowy. Wejdź do latarni i biegnij schodami na górę. Tam zaczekaj, aż statek skończy salwę i sprzedaj mu rakietę. Używaj latarni jako zasłony, biegając wokół niej bądź chowając się na schodach. Rakiety możesz uzupełniać ze skrzyni na górnym piętrze.

Członek Ruchu Oporu wskaże ci sekretne przejście w piwnicy. Uzupełnij zdrowie, energię i [M], zanim pójdziesz dalej. Wyjdziesz na wąską półkę skalną. Kilka metrów dalej zastrzel [ZK]. Trzymaj się lewej strony. Przeskakuj z półki na półkę, w razie potrzeby biegnij co sił.


Niezbyt higieniczny proces wyciągania z ciała Antlion Guarda przynęty na robale

Vortigaunt Camp

Dojdziesz do skalnej doliny. Idź prosto, potem w lewo. Napotkasz Sandy i jego przyjaciela Laszlo. Dowiesz się, na co reagują Mrówkolwy, które żyją w tej okolicy. Pomóż odeprzeć ich atak. Jeśli się postarasz, Sandy zdoła przeżyć i przekazać ci cenną wskazówkę: nie stąpaj po piasku, gdyż to przywołuje [AT]. Czas na zabawę z [GG].

WSKAZÓWKA: W tej okolicy będziesz posługiwał się głównie [GG]. W razie niebezpieczeństwa możesz wcisnąć klawisz „G", żeby wrócić do ostatnio używanej broni. Do eksterminacji [AT] świetnie nadaje się SMG oraz Shotgun.

Przyciągnij [S] i zabierz jej zawartość. Skacz po skałach, w razie potrzeby korzystaj ze sprintu i skoku jednocześnie. Możesz dodatkowo zabezpieczać się drewnianym panelem – chodzenie po przedmiotach leżących na piasku nie przywołuje [AT]. Upadek na piasek grozi pojawieniem się od 2 do 5 robali. Jeśli powinie ci się noga, najpierw biegnij na skały, a dopiero potem walcz z [AT].

UWAGA: Drewniane przedmioty (palety czy skrzynie) są dość delikatne. Nie wystrzeliwuj ich z [GG] ani nie zrzucaj z dużych wysokości. Powinieneś delikatnie kłaść je na ziemi.


[illegible]



Po alei skał przyjdzie czas na całą plażę. Zanim pójdziesz prosto, w kierunku dużej drewnianej kładki, możesz sprawdzić wnękę po lewej stronie. Znajdziesz tam objadającego się [AT] i kilka [S]. Wróć na główną trasę. Długie drewniane kładki to jedyna droga prowadząca na skały. Druga kładka zachowuje się jak waga szalkowa. Najpierw przejdź na jej środek, zassij skrzynkę z końca i połóż ją na przeciwległym krańcu. Kładka idealnie ułoży się, wiodąc na skały. Wejdź na bezpieczny teren. Trzymając się prawej strony, dojdziesz do małej chatki. Wejście do niej i plądrowanie jest łatwe, jednak powrót na główną trasę trudny. Jeśli już zdecydowałeś się na tę wycieczkę, zbuduj sobie trasę z przedmiotów i przeskakuj po nich z powrotem do skał. Na górce poszukaj długiej deski. Ułóż ją tak, by tworzyła mostek do następnego domku. Splądruj okoliczne domostwa. Przy pomocy długiej deski możesz pokonywać kolejne przeszkody. W końcu dotrzesz do agregatu prądotwórczego – uruchom go. Odstraszacz [AT] odzyska moc. W pobliżu [TH] możesz bezpiecznie chodzić po piasku. [AT] nie będą cię atakować, choć wyskoczą z piasku. Niestety, jak tylko oddalisz się od [TH], [AT] ruszą do ataku. Najpierw wskocz na skałę, a potem rozpraw się z nimi. Pozbieraj rzeczy z okolicznych [S].

Nie masz wyboru – zeskocz na dół. Z ziemi wyłoni się gigantyczny [AG] ze świtą [AT]. Zacznij bieg w kierunku drugiego końca tej piaskowej areny. Najlepiej poruszaj się tyłem, ostrzeliwując się. Dojdziesz do barykady, na której siedzi strzelec Ruchu Oporu – facet pomoże ci rozprawić się z [AT]. Naucz się unikać taranujących ataków [AG] – powinieneś bez przerwy poruszać się bokiem, okrążając przeciwnika. W tej walce najskuteczniejsze są: rakiety, granaty, [WB] i podwójne wystrzały z shotguna. W końcu [AG] padnie bezwładnie na ziemię. Vortigaunt wyciągnie z ciała giganta Pheropods (przynętę na robale). Zabierz kilka sztuk z ziemi, następnie idź za kolegą. W obozowisku znajdziesz trochę zapasów. Vortiguant wyprowadzi cię z wioski, przetrenuje w używaniu przynęty na [AT] oraz wskaże drogę do Nova Prospekt.







WSKAZÓWKA: Od teraz [AT] będą traktowały cię przyjaźnie i walczyły po twojej stronie. Możesz wydawać im dwa rozkazy. Pierwszy, połączony z rzuceniem przynęty, wskazuje, gdzie [AT] mają się udać albo kogo zaatakować. Atak specjalny to drugi rozkaz – daje im sygnał, by podążały za tobą. Możesz używać przynęty do woli – masz jej nieograniczoną ilość. Nowi sprzymierzeńcy również są nieograniczeni ilościowo, chociaż jednocześnie może za tobą podążać maksymalnie czterech.

NOVA PROSPEKT: WATCHTOWERS

Na początku natkniesz się na [TH], którego musisz dezaktywować. Wejdź po drabince i wyłącz maszynę. To samo zrób z drugim [TH]. Kolejne urządzenie jest strzeżone przez 4 [ZK]. Rzuć w jednego przynętą i obserwuj, jak się krztusi, a [AT] powalają go na ziemię. Z pozostałymi rozpraw się w ten sam sposób. Przy bunkrze znajdziesz 2 [S].

WSKAZÓWKA: 1. Czas wciśnięcia lewego przycisku myszy nie decyduje o tym, jak daleko rzucisz przynętę. 2. Zwróć uwagę, iż przynęta ma działanie obezwładniające. Nawet jeśli nie masz żadnych [AT], możesz paraliżować humanoidalnych wrogów na kilka sekund, rzucając w nich przynętą.

Trzymaj się lewej strony. Dojdziesz do kolejnego bunkra z ekipą. Obrzuć ich przynętą i wejdź do środka. Skorzystaj z ciężkiego karabinu i wykoś nadbiegających [ŻK]. Wyłącz pobliskiego [TH]. Teraz czeka cię bieg pod ostrzałem. Schroń się za nadbrzeżną skałą i nakarm wrogów przynętą. Podbiegnij do bunkra z prawej strony i zajmij się załogą. W środku znajdziesz 2 [S]. Nie próbuj iść dalej plażą, tylko wejdź do podziemnego kompleksu. Na początku zaatakują cię [MH]. Później do boju ruszą [ŻK]. Wykorzystuj [AT] do bólu. Przez szyb wentylacyjny możesz dostać się do komnaty z [M]. Po wyjściu z kompleksu zauważysz następne bunkry. W pierwszym siedzi tylko 1 [ŻK]. Szybko zajmij bunkier. Lewą stroną ruszą na ciebie przeciwnicy. Trzymając nisko głowę, wyjdź z bunkra i zajmij się nimi. Ze środka kolejnej fortyfikacji zauważysz [CD] wyładowujący [ŻK]. Nie strzelaj do nich z karabinów stacjonarnych, tylko sprintem pobiegnij do kolejnego bunkra, obrzucając wroga przynętą. [AT] powinny załatwić sprawę. Zauważ, że [CD] odleciał – atak Kombinatu został zakończony. Idź dalej wzdłuż wybrzeża. Z pnia drzewa skocz na półkę skalną. W tym miejscu [AT] nie przyjdą ci z pomocą. Strzel w leżący obok kanister – eksplozja rozwali dwóch [Z] oraz drewniane podpory wieży. Idąc wzdłuż skał wyjmij kuszę, po czym powystrzelaj wrogów. Wejdź po drabince na platformę i zeskocz w stronę [S]. [AT] wyślij przodem. Długim susem pokonaj wyrwę i kontynuuj wspinaczkę. Z rury ściekowej wyskoczy [SZ], który może cię zepchnąć na dół. Kanalizacja zaprowadzi cię za mury Nova Prospekt.



NOVA PROSPEKT: ENTRANCE YARD

Wejdź po drabince. Jedynym zagrożeniem są strażnicy na wieżyczkach. Przynęta albo kusza – wybierz, co wolisz, i do boju. Po rozbrojeniu 3 wież do akcji wkroczy [CG]. Schowaj się w jednej z wnęk i przeczekaj, aż przeleci. Jeśli mocno oberwałeś, w narożnej chatce strażników znajdziesz [KM] i [KE]. [ŻK] wykurzaj z budynków granatami, a następnie poprawiaj z SMG. Przytulony do muru, zajmij się [ZK] z dachów. Przewrócony kontener okaże się świetną kryjówką przed ostrzałem z powietrza. Wbiegnij po schodach i upewnij się, że teren jest czysty. Pod ścianą masz skrzynię pełną rakiet. Po chwili przyleci drugi [CG] – zademonstruj, jak działa RPG. Uzupełnij zapasy i wejdź do środka przez dziurę w murze. Ogień blokuje przejście. Zakręć dopływ gazu dwoma zaworami. Konstrukcja zawali się zaraz po twoim wejściu – nie masz już odwrotu.



Rozdział 9: Nova Prospekta

Cellblock a Level

Przed drzwiami masz 2 [S]. Idź prosto, potem schodami na dół. W jednej z cel jest przejście, tylko nie przestrasz się [GK]. Za kratami stoi [SG] – wywróć je.

UWAGA: [SG] zaraz po przewróceniu szaleńczo strzelają w losowych kierunkach. Najlepiej schowaj się za czymś i przeczekaj ostatnie wystrzały.

Idź do wyjścia z napisem „exit", następnie schodami na górę. Przeskocz po zagiętej siatce i popatrz, jak [AT] przewracają kolejne [SG]. Zajrzyj do narożnego pokoju – znajdziesz tam [KM], [KE] oraz podgląd systemu monitoringu.

WSKAZÓWKA: Możesz przełączać na monitorach podgląd na inne kamery. Wystarczy wcisnąć „E".

Idź prosto, potem schodami na górę. Zdemontuj 2 [SG] i ruszaj dalej przez drzwi. Zejdź po drabince do wody i przejdź na drugą stronę. Zwróć uwagę na [SF]. Mostkiem dostaniesz się do sali z gigantyczną dziurą. Wdrap się na górę. Z dachu spadną na ciebie 3 [SGK] – przygotuj łom. Przejdź przez kratę i zeskocz na 2 piętro. Nic ciekawego tutaj nie ma – wyjdź przez bramę do sali z kolumnami. Na piętrze stoją 2 [SG] – rzuć w nie beczką albo kaloryferem. Teraz schodami na samą górę. Na środkowym piętrze obok podwójnych drzwi wyłam deski i zabierz przedmioty. Idź jeszcze wyżej, a potem w prawo.

SHOWERS AND INTERROGATION CHAMBERS

Przygotuj się na spotkanie z [GK]. Jedyne wyjście z sali znajduje się za skrzyniami. Przejdź na sam koniec wąskiego korytarza i zeskocz na dół. Niespodzianka! [AG] szarżu-











je w twoją stronę – uciekaj przez dziurę w ścianie. Biegaj w koło po salach i rzucaj w przeciwnika (WB). Na koniec popraw z Shotguna. Po zwycięstwie przybiegnie do ciebie posłuszny (AT). Zbierz zapasy z okolicy i odblokuj drzwi. W następnej sali z ziemi wyskoczą kolejne (AT). Jak tylko wyjrzysz na korytarz, pojawią się oddziały Kombinatu – poszczuj ich robalami. Schroń się za filarem przed 3 (SG) z końca korytarza. Zajmij się latającymi (MH), a potem (ZK) z wyższego piętra. (SG) po lewej stronie przewróć celnym rzutem beczką, to z prawej zajdź z boku i wywróć. Droga do ostatniego (SG) jest zablokowana kratą. Cofnij się odrobinę i wejdź w boczny korytarz. Kaz (AT) iść przodem – zajmą się nadchodzącymi (ZK). Dalsze przejście blokuje pole siłowe zasilane przez nieprzytomnego Vortigaunta. (GG) wyciągnij wtyczkę ze ściany. W pokoju obok użyj przełącznika – otworzy on bramę do następnego sektora. Teraz schodami na górę. Na ścianie zamontowano laserową minę – wyślij przodem mięso armatnie.

WSKAZÓWKA: Wszystkie (LM) możesz detonować w kontrolowany sposób. Wystarczy rzucić dowolny przedmiot albo kazać tam pójść (AT). W czasie eksplozji trzymaj się na dystans.

Z kanciapy wyskoczy 3 (ZK) – rozwal ich. Przez system monitoringu możesz obejrzeć na żywo walkę wrogów z (AG). Otwórz następną bramę przełącznikiem przy oknach. Wyjdź z kanciapy i skieruj się w lewo. Zanim zeskoczysz na dół, zbierz zapasy z podłogi oraz z jednej z cel. Brama stoi otworem. Nareszcie możesz zająć się trzecim (SG). Nie podbiegaj do niego z boku, tylko pod osłoną (AT) rzuć beczką albo kaloryferem. Dalej czuwają 2 nowe (SG) osłonięte polem siłowym. Nie próbuj z nimi walczyć. Poczekaj chwilę, aż (AT) rozprawią się z przeciwnikami. Daj susa za filar. Teraz odsuń siatkę zasłaniającą szyb wentylacyjny i szybko właź do środka. Przed tobą wielki wiatrak. Unieruchom go przedmiotami z podłogi. Przejdź pomiędzy płatami i wczołgaj się do szybu. Na ścianie ujrzysz wtyczkę zasilającą pole siłowe. Wyjmij ją i poprzewracaj upierdliwe (SG). Zbierz zawartość (S) w korytarzu. Za kratami trwa walka – Kombinat próbuje powstrzymać agresję (AT). Odwróć się i w drogę. Schodami dojdziesz do bloku więziennego B3.





SHOWERS, CELLBLOCK B LEVEL

Na powitanie wyskoczy kilku (ZK). Schroń się za drzwiami i pozwól działać robalom. Po wejściu w korytarz uważaj na (ZK), który podbiegnie do stacjonarnego karabinu. Idź w prawo. Ustaw się za drzwiami. 2 (SG) zaczną do ciebie strzelać, na szczęście jesteś bezpieczny. Możesz rzucić w nie (WB) albo przynętę. (AT) w końcu powinny się uporać z zagrożeniem. Przy schodach zaatakują cię (MH) – rzucaj nimi o ścianę. Wejdź na górę. Zza rogu wyskoczy (ZK). Wygarnij mu z shotguna i schowaj się we wnęce. Kombinat odzyskał kontrolę nad stacjonarnym karabinem na końcu korytarza. Zasłoń się beczką i rusz w stronę wroga. Szybko schowaj się w sali po prawej stronie. (AT) przyjmą na siebie nieprzyjacielski ogień. Podrzuć (ZK) granat lub dwa i popraw z SMG albo (PR). Wbiegnij na górę i szybko przejdź na prawo, gdyż na mostek za twoimi plecami wyskoczą (ZK). (AT) się nimi zajmą. Droga, skąd nadeszli wrogowie, jest zablokowana kratą oraz chroniona przez (SG). Idź w przeciwną stronę. Najpierw pozbądź się (LM). Kombinat wybudował barykadę. Nakarm wrogów przynętą. Trzymaj się prawej ściany. W holu przez szybę dojrzysz (ZK) – na razie nie stanowią zagrożenia. Przejdź po mostku i wrzuć przynętę do sali kontrolnej po lewej. Gdy na placu boju zostanie już tylko (SG), przejmij inicjatywę – rzuć beczką albo zatrzaśnij drzwi. Zbierz zaopatrzenie oraz podreperuj się przy (KM) i (KE). Przełącz dźwignię i przygotuj się do walki z wrogami. Idź prosto przez otwarte kraty.

SHOWERS, CELLBLOCK B LEVEL #2

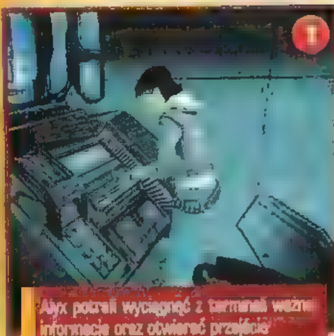
Splądruj kanciapę i przełącz podgląd kamer na monitorze. Udaj się korytarzem. Przed zakrętem puść przodem (AT) – kolejna barykada Kombinatu. Korytarza po lewej pilnują dwa (SG). Zbierz brygadę robali i wyślij je do środka. Wbiegnij za nimi i szybko skieruj się do pokoju po prawej stronie. Teraz prosto. Pozbądź się (LM) i wyjdź na tyły (SG). Przewróć oba.

W pralni Kombinat zorganizował komitet powitalny – kilku (ZK) oraz (SG). Nie wbiegaj na dolny poziom. Trzymaj się lewej strony, korzystając z zasłony filarów. Potem schowaj się za pralką pod ścianą. Oczyść prawą stronę sali i podbiegnij tam. (AT) powinny do tego czasu przewrócić (SG). Dobij pozostałych, następnie zbierz (M). Możesz zajrzeć do wąskiego korytarza zagrodzonego barierką, prowadzi on do magazynu z (M) i przedmiotami. Uważaj na czyhającego tam (TZ) i zastęp (TGK). Z pralni wyjdź schodami na górę. Wpuść (AT) do pokoju po lewej stronie, żeby zdetonowały (LM) i zajęły się (ZK). Nie zaglądaj do ciemnego korytarza po prawej – pilnują go 2 (SG). Idź prosto. Sprzątnij 2 (ZK) i przejdź jasnym korytarzem. Kucnij pod oknami. W następnej sali czekają kolejne (SG). Do ich wyeliminowania użyj granatów ręcznych lub tych z SMG. Kuchnia jest wypełniona gazem, dlatego uważaj, żeby się nie zapalić. Wyjdź z niej przez dziurę w ścianie. Teraz w prawo, żeby uniknąć ostrzału z (SG). Najpierw pozbądź się kilku (ZK). Potem każ (AT) zająć się działkami. Skręć w lewo. Droga na powierzchnię jest zablokowana. Musisz iść w prawo. Czają się tam 2 (ZK) – wyślij do nich (AT). Wylecz się, naładuj zbroję i zbierz (M). Wyskocz przez rozbite okno. Na dole czeka cię niespodzianka – 4 (ZK) ucieka przed (AG). Nie strzelaj do Kombinatu, tylko skup się na potworze. Jako zasłony używaj filarów. Po bitwie zbierz zapasy. W głównej sali odgruzuj kratę i ruszaj dalej. Wreszcie jesteś na świeżym powietrzu. Idź prosto. Metaliczna konstrukcja zaczyna miażdżyć przejście. Szybko wyciągnij (GG) i zbuduj ze skrzyń schodki, prowadzące do dziury po lewej stronie. Załatw (GK). Podążaj tunelem, po czym zeskocz na dół.





Rozdział 10: [illegible]


Alyx potrafi wyciągnąć z terminali ważne informacje oraz otwierać przejścia

CELLBLOCKS

Zeskocz z półki i idź przez rumowisko, aż dojdziesz do torów kolejowych. Ktoś przebiegnie ci przed oczami, czyz to nie Alyx? Idź tunelem pod torami. Spójrz w prawo – tak, to Alyx! Przejdź na koniec tunelu i podążaj za nią. W windzie przełącz się na któryś z karabinów. Jak tylko otworzą się drzwi, zaatakuje was mały oddział Kombinatu – wiesz, co robić.

UWAGA: Alyx Vance jest doskonałym towarzyszem i świetnym strzelcem. Musisz wziąć pod uwagę, iż nie jest nieśmiertelna – w razie potrzeby pomóz jej. Trzymaj się blisko Alyx albo idź przed nią, oczyszczając drogę z wrogów.

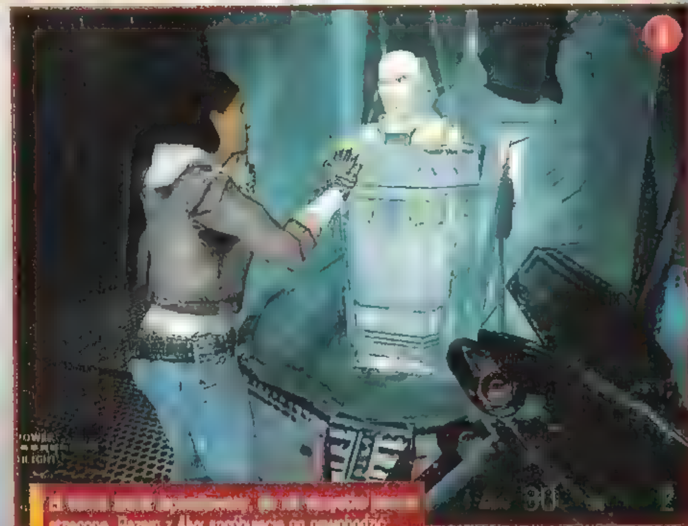
W pokoju znajdziecie terminal – pozwól działać Alyx. Po przekroczeniu pola siłowego czeka was walka z [ZK]. Nie masz się za czym schować – walcz! W pokoiku po prawej znajdziesz skrzynię z [M]. Biegnij za Alyx, czeka was rozmowa z jej ojcem – Eli Vance. Dalej pójdziesz sam. Alyx będzie kontaktować się z tobą przez radio. W pokoju po lewej znajdziesz trochę [M] oraz 2 [GK]. Rozwal skrzynie zagradzające drzwi i w drogę. Dalsza trasa jest zablokowana – Alyx się tym zajmie. Następna krata się zatnie. Wróć do sali monitoringu i przesuń regały. Teraz przez szyb wentylacyjny. Za rogiem zatłucz 2 [GK], a potem jeszcze jednego. Zanim zeskoczysz, przetnij wiązką lasera którąś z beczek i zajmij się ekipą [GK]. Zbierz przedmioty i wrzuć przez rozbite okno granat, zeby przewrócić 2 [SG]. Wyjdź przez kratę. W kanciapie znajdziesz skrzynię pełną granatów – przydadzą się w nadchodzącej potyczce. Nie pozwól [ZK] zanadto się zbliżyć. Zanim wejdziesz w jasny korytarz, wrzuć tam kilka granatów, aby pozbyć się 2 [SG]. Skręć w lewo. Za następnym rogiem czai się 2 [ZK] – zaserwuj im granat. Powtórz ten manewr w kolejnym przejściu. Dobij pozostałych w konwencjonalny sposób. Zajrzyj przez zakrwawione okienko – zauwazysz wtyczkę. Podejdź do pola siłowego i rzuć do pokoiku granat. Droga wolna. Korytarz powinien być bezpieczny, o ile wcześniej zająłeś się [SG]. Skręć w lewo.

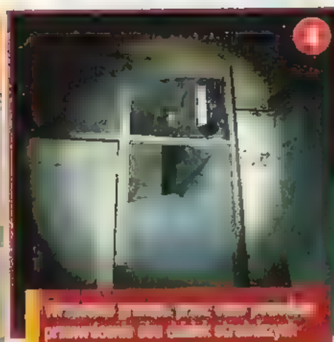
COMMAND SECURITY POST

Przed tobą pierwszy posterunek. Najpierw wrzuć granat, a potem wbiegnij do środka z [PR]. Alyx uprzedzi cię o nadciągających siłach Kombinatu. Pola siłowe odcinają wszystkie wyjścia – musisz walczyć. Wyciągnij z szafki [SG] i umieść po jednym po lewej i prawej stronie z widokiem na schody albo pola siłowe. Nie ma idealnego rozwiązania.

UWAGA: Jeśli któreś z twoich [SG] zostanie przewrócone, możesz je z powrotem ustawić w dowolnym miejscu. Zwróć uwagę, iż nacierające oddziały Kombinatu będą starały się je przekręcić (strzelając) bądź przewrócić (podbiegając do nich).

Powinieneś wspomagać swoje [SG] – pilnować zarówno lewej, jak i prawej strony. W trakcie walki na balkonie pojawi się [ZK], który będzie wypuszczał [MH]. Latające piły z łatwością wywracają [SG]. Jak najszybciej wyeliminuj zagrożenie. Po kilku minutach atak ustanie i pojawi się Alyx. Na konsolecie uda wam się podsłuchać rozmowę Dr Mossman z Breenem.


[illegible] stracone. Razem z Alyx spróbujecie go oswobodzić


[illegible]


Tutaj warto ustawić jedno z dostępnych działek do obrony przed Kombinatem


Idealnie ułożone przejście z drewnianych skrzynek – teraz skup się na skakaniu

WSKAZÓWKA: Zanim pójdziesz dalej, mozesz zabrać ze sobą jedno [SG]. Pozwala stwierdzić, czy wróg czai się za rogiem, wspomoże cię w walce i przyda się w późniejszych etapach gry. Naprawdę warto

Alyx zostanie przy konsolecie. Prawa odnoga jest zamknięta – idź w lewo. Odrzuć rupiecie i dalej przez drzwi. Zejdź schodami na sam dół. Przygotuj się na spotkanie 3 [GK]. W sali znajdziesz [M]. Idź dalej przez drzwi. Nie schodź na dół do wody – jest pod napięciem. Przechodząc przez salę zwróć baczną uwagę na [SF]. Wejdź na rury, zajmij się [GK], następnie wykonaj długi skok na platformę. Z dołu zabierz dwie drewniane skrzynie i ułóż z nich przejście. W następnej sali czekają na ciebie [Z]. Jeśli wziąłeś ze sobą działko strażnicze, ustaw je i obserwuj, jak odwala całą robotę. W przeciwnym razie posłuż się shotgunem. W pokoju po lewej znajdziesz [KM] oraz zaopatrzenie. Teraz schodami na górę. Na szczycie znajduje się [S], drzwi wyjściowe są na półpiętrze. Przejście dalej jest zablokowane przez deski i metalową szafę – uprzątnij je.

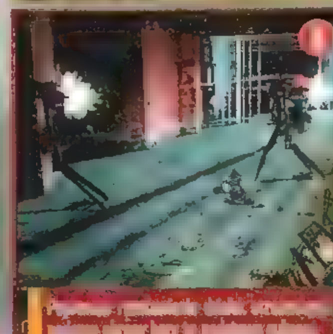
Dotarłeś do bloku D8. Wejdź schodami na górę. Po lewej stronie w korytarzu czeka kilku [ZK] – pozbądź się ich. W kanciapie jest trochę [M]. Zeskocz na dół z jednego z balkonów. W korytarzu znajdziesz 3 [SG] oraz [KM] i [KE]. Alyx poinformuje cię, iż zbliżają się liczne oddziały Kombinatu. Zabarykaduj się w prawym holu, – po lewej stronie jest balkon, z którego mozesz być atakowany. Jeśli niosłeś ze sobą [SG], teraz docenisz trafność tej decyzji.

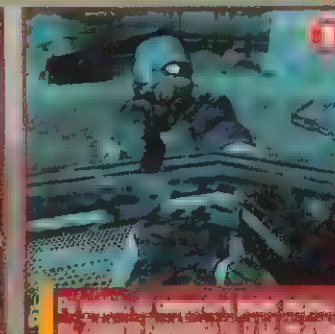
WSKAZÓWKA: Mało kto wie, iż mozesz zablokować wybrane wejścia drewnianymi skrzyniami. Dopóki będziesz stał poza polem widzenia wroga, przeszkody pozostaną nienaruszone.

Czeka cię 6 minut wyczerpującej walki. Pamiętaj o ponownym ustawianiu przewróconych działek! W środku boju pojawią się [MH]. Zajmij się nimi w pierwszej kolejności przy pomocy [GG]. W końcu mordercza bitwa dobiegnie końca. Z balkonu zeskoczy Alyx. Po przeprosinach z jej strony, pobiegnij za nią.

TELEPORTATION CHAMBER

Otwórz drzwi i skręć w prawo. Pułapka! Światła zgasną, a chwilę później pojawią się czerwone flary. Mniej więcej 12 [ZK] ruszy w twoją stronę. Wybierz swoją ulubioną broń daj im popalić. To dobry moment, zeby użyć alternatywnego ataku [PR]. Po walce idź schodami na górę, po lewej stronie znajdziesz [KM]. Trzymaj się blisko Alyx. Śluza odetnie oddziały Kombinatu. Po ostrej wymianie zdań pomiędzy Alyx i Mossman przyjdzie czas na ucieczkę teleporterem. Uruchomienie maszyny potrwa kilka minut – musisz po raz ostatni odeprzeć atak Kombinatu. Skorzystaj z [KM] i [KE]. Rozstaw 3 [SG] – po jednym na kazde wejście do sali. Po walce na sygnał Alyx wskocz do teleportera

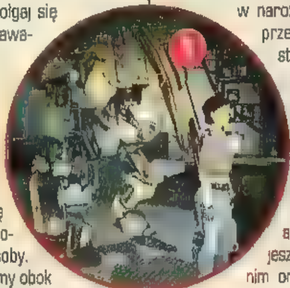




Rozdział 11:

SLIDE THROUGHFARE

Wychodząc z laboratorium zabierz zawartość kilku [S]. Zeskocz przez szyb windy. Dog pójdzie za tobą. Wyjdź na ulicę. Obserwuj, jak Dog radzi sobie z samochodami. Przejdź przez bramę. Metaliczna konstrukcja zacznie miażdżyć okolicę – idź w lewo przez dziurę w ścianie. Potem skręć w lewo i przeczołgaj się przez korytarz częściowo zawalony gruzem.



MAIN PLAZA

Na zewnątrz dołączy do ciebie kobieta z Ruchu Oporu. Powinieneś pamiętać tę okolicę z pierwszego rozdziału. Udaj się w stronę stacji kolejowej. Na placu dołączą się do ciebie trzy osoby. Każ im podejść do małej bramy obok sklepu z upominkami. Wyskoczy 2 [GL] i zostawi otwartą bramę. Idź prosto, a dalej schodkami.

STREET WAR (TENEMENT ALLEYWAYS)

Dziedziniec jest wypełniony skaczącymi minami. Możesz je przeprogramować [GG], wystarczy, że przyciągniesz je do siebie i położysz w wybranej pozycji. Odgarnij płytę z ziemi, oczyść miejsce ze [SM], zejdź na dół. Uważaj na [GK] – możesz rzucić w nie minę. W szopie znajdziesz sporo zapasów. Wyjdź korytarzem na ulicę. Czeka się demonstracja możliwości Striders. Po lewej stronie na wieży stoi [ZK] – ucisz go z kuszy. Wzdłuż ulicy nadlecą skanery drugiego typu, zrzucające na drogę [SM]. Zestrzel [KS] i zabierz bateryjki, które z nich wypadną. Idź dalej. Oczyść drogę z [GK] i skręć w prawo. Uważaj na miny. Na końcu korytarza zaatakuje cię [GL] z pierwszego piętra – poczęstuj go [SM]. Kolejną minę wrzuć do budki w narożniku, znajdziesz w niej kilka przedmiotów. Po przeciwnej stronie przy znaku Lambdy odsuń płytę i zabierz zapasy.

Idź dalej schodkami na dół. Uważaj na [SM] po prawej. Z baraku na końcu dziedzińca wyskoczy kilku [GL]. Rozkaż drużynie zająć się nimi, jako bonus rzuć we wroga [WB] albo [SM]. W baraku kryje się jeszcze jeden [GL]. Zaopiekuj się nim oraz [M]. Wejdź do kamienicy przez drzwi we wnęce dziedzińca. Na górze, w mieszkaniu, natkniesz się na 2 [Z], [M] i dowód na to, że telewizja zabija. Wyjdź z budynku na ulicę. Rozbrój 2 [SM] zrzucone przez [KS] i skręć w prawo. Przy ognisku znajdziesz [A]. Trzymaj się prawej ściany. Wejdź do budynku. W piwnicy znajdziesz 2 [S] oraz [GK]. Udaj się do mieszkania na górze – to tymczasowa baza policji. Z pomocą Ruchu Oporu oczyść okolicę. Skorzystaj z [KM] oraz zbierz zaopatrzenie z całego mieszkania. W pokoju z wyrwą w murze wyjrzyj na zewnątrz i zastrzel [GL] z ulicy. Wrzuć do dziury w podłodze granat albo strzel do stojącej tam beczki – poniżej kryją się 2 [SG]. Zeskocz na dół. Wyjdź na ulicę. Z barykady po prawej strony zacznie atakować policja. Im dłużej tu zostaniesz, tym więcej wrogów się pojawi. Musisz przejść na drugą stronę ulicy, okrążając gigantyczną wyrwę w jezdni. Udaj się do niemal zniszczonego budynku. Wewnątrz zaatakuje cię [GL], kolejny czai się na piętrze za twoimi plecami. Idź przodem, uważając na [SM]. Skorzystaj ze schodów prowadzących na górę. Zabierz zawartość [S] i zeskocz przez dziurę w podłodze. Wyjdź na ulicę – znalazłeś się po drugiej stronie barykady. Czas na zemstę! Najpierw zestrzel z kuszy [GL] z przeciwległego dachu, potem obróć się w prawo i zajmij oddziałem z barykady. Otwórz bramę, żeby wpuścić innych członków Ruchu Oporu. Skorzystaj z [KM] i idź schodami do środka żółtego budynku.



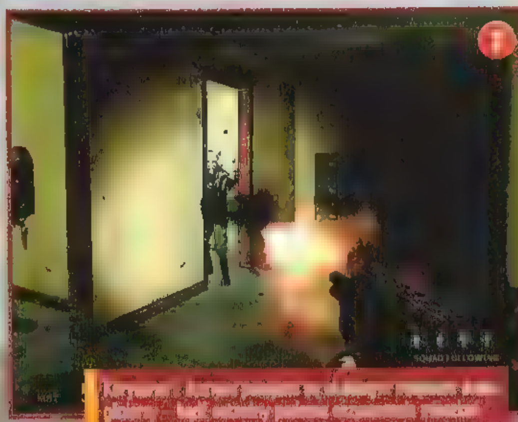


W każdym z pokoi znajduje się jeden [GL]. Nie czekaj na nich w korytarzu, tylko atakuj. Po walce zbierz [M] oraz doładuj się przy [KE]. Nie idź na górę po schodach, czekają tam [SG] oraz zamknięte drzwi. Zejdź na dół. W korytarzu policja przyszykowała małą zasadzkę. Przygotuj Magnum albo Shotguna. Metodycznie oczyszczaj wszystkie pokoje. Nie pomiń żadnego, bo [GL] mogą zaatakować cię od tyłu. Na końcu korytarza leży [A]. Zejdź do piwnicy. Znowu zasadzka, tym razem [GL] jest więcej, oraz mają przy sobie [MH]. Prawdopodobnie stracisz większość swoich ludzi. Jeśli słabo stoisz z energią, puść ich przodem. [MH] zassij z [GG] i rzucaj nimi w [GL]. Po walce zbierz przedmioty z wszystkich pokoi. Zejdź schodami jeszcze niżej. Skorzystaj z [KM]. Nie wbiegaj do pokoju, po lewej stronie ukryte jest [SG] – wywróć je w pierwszej kolejności. Opróżnij [S] i pozbądź się 2 kolejnych [SG], zwróconych w stronę dziury. Zanim zeskoczysz, poczęstuj granatem pełzającego [Z], kryjącego się w zakamarkach wyrwy. Najpierw udaj się na górę. Za zamkniętymi kratami leżą 3 [S]. Wyciągnij je przy pomocy [GG]. Wróć na dół i idź korytarzem do wyjścia z tabliczką „danger"





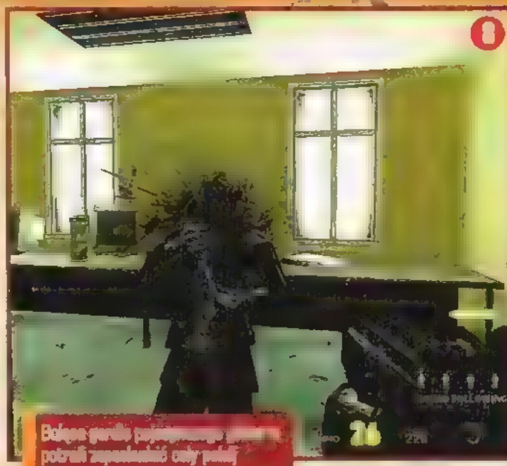




STREET WAR III (UNDERPASS TUNNELS)

Idź w dół korytarza. Z góry nadleci chmara [MH]. Szybko przełącz się na [GG] i rzucaj nimi o ścianę. Łącznie musisz zniszczyć ponad 20 latających pił. Na końcu korytarza obejdź prawą stroną cysternę. Wejdź po gruzie na siatkę i zeskocz po drugiej stronie. Rozwal kłódkę łomem, zabierz zawartość [S] i idź dalej korytarzem. Znowu zaatakują [MH] – postępuj tak jak poprzednio. Na końcu korytarza leżą 3 [S]. W następnym tunelu czeka oddział policji z ciężkim karabinem, dlatego lepiej każ ludziom poczekać na ciebie. Kryj się za wrakiem samochodu. Zacznij eliminować [GL] z ulubionej broni, potem przełącz się na kuszę i zdejmij obsługę stacjonarnego karabinu. Na końcu tunelu za twoimi plecami znajduje się kilka [A] i trochę [M]. Nieopodal opustoszałej fortyfikacji jest kilka [S]. Podejdź do gruzów za [APC]. Droga zablokowana, ale po drugiej stronie stoi jeden z bojowników. Pozwól mu wysadzić rumowisko – odsuń się kilka metrów. Nagle zaatakuje Kombinat oraz [MH]. Chwyć jeden ze stacjonarnych karabinów i zajmij się agresorami. [ZK] chowają się za wrakami – po walce upewnij się, że teren jest czysty. Idź dalej. Drzwi są zamknięte z drugiej strony. Musisz odłączyć się od grupy – przeczołgaj się przez tunel pod gruzami. Z tankowca wylała się toksyczna substancja. Skacz kolejno: na wrak, na skrzynki po prawej, szpulę i na ciężarówkę. Wyciągnij [GG] i układaj przed sobą szpule, budując z nich tymczasowy most. Uważaj, po drodze będą wyskakiwały ze szlamu [Z]. Z wysepki z filarami skocz na maskę wraku, a potem na przewróconą cię-

zarówkę. Wejdź na przylegające do ściany rury i na górę. Rozwal wejście do jednego z szybów wentylacyjnych i przejdź nim na korytarz. Na końcu znajdziesz 3 [S]. Wpuść swoich sojuszników i idź schodami na górę





STREET WAR IV (TENEMENT BATTLE)

Na dziedzińcu eksploduje rakieta z kilkoma [SGK] – zajmij się nimi. W korytarzu porozmawiaj z rebeliantem i zabierz zawartość [S]. Wejdź do kamienicy. Na górze czai się [GK]. Rozwal deski i wejdź do pokoju. Nie zbliżaj się do okien, przebiegający [ZK] mogą cię zauważyć. Przejdź schodami do drugiego mieszkania. Zeskocz przez dziurę w podłodze w jednej z sal. Leżą tam 4 [S]. W kuchni kolejnego mieszkania znajdziesz zapas granatów. Wyjdź na zewnątrz schodami. Obejrzyj okolicę, z prawych drzwi wyjdą rebelianci – skieruj się tam. Ze schodów wyskoczy [ZK] z shotgunem – szybko pozbądź się go. W sali po prawej znajdziesz 2 [S]. Idź dalej schodami na górę, po drodze eliminując 2 [ZK]. Nie skacz przez dziurę, dopóki nie zajmiesz się [ZK] z niższej kondygnacji. Wejdź cicho do sali ze zwodzonym mostem i strzel w plecy nieprzyjacielowi. W pokoju obok leży [M]. Przebiegnij po kładce, pociągnij za wajchę i zabierz przedmioty z narożnika. Idź korytarzem do pokoju z ogniem, a potem przejściem w rogu. Dalszą drogę blokuje płonąca rakieta. Skręć w lewo i idź schodami. Na górze czeka chmara [GK] – załatw je. W ciemnym narożniku czai się [SZ]. Pokonaj go, weź [A] z łazienki i wskakuj do dziury w podłodze. Wypadnie na ciebie płonący [Z] – wygarnij mu z shotguna. Zejdź na sam dół. Odstrzel kolejnego [Z] oraz 2 [GK]. W szybie windy leży [A], a w głębi korytarza kilka [S]. Wyjdź na zewnątrz. Zaatakuj kilku [ZK], jednocześnie uważając na miny. Wejdź schodkami do następnego budynku. Samotny [ZK] pilnuje wnętrza. Zastrzel go. Idź na górę po zawalonej podłodze, eliminując po drodze [GK]. Zanim wyjdziesz na balkon, przygotuj się do odrzucenia wrogiego granatu. Najpierw zdejmij [ZK] z lewej, a potem kolejno z prawej. Opuść most przy pomocy dźwigni. Następnie odpal granat z SMG (ewentualnie kulę energii z [PR]) w [ZK] biegnących w twoją stronę. Przejdź przez mostek. W budynku czają się 2 [ZK] – polecam shotgun. Zbierz z ziemi przedmioty. Zanim zejdziesz niżej, wrzuć tam granat i popraw z karabinu 2 [ZK]. Jak tylko zeskoczysz, pojawią się następni 3 [ZK]. Nie idź przez dziurę, tylko korytarzem za płomieniami. Z góry wypadnie [ZK], następny wyjdzie z głębi. Idź prosto. Wyeliminuj 3 [ZK] po lewej stronie. Teraz ruszaj schodami na górę – uwaga na [SF]. W następnej sali zaatakuje cię [SZ]. Zanim zeskoczysz, upewnij się, że nie ma tam [ZK]. W korytarzu z lewej strony wyskoczy płonący [Z] Załatw go, po czym rzuć granat na koniec korytarza. W następnym pokoju obejrzyj przez dziurę w podłodze potyczkę Kombinatu z umarlakami. Dobij zwycięzców Na dole odszukaj korytarz ze znakiem Lambdy i przeciągnij przez kratę [S]. Udaj się schodami na górę.





Idź korytarzem. Po drodze zabierz zawartość 2 [S]. W pokoju z dziurą w podłodze poczekaj, aż działka rozprawią się z [Z]. Przykucnij, zassij [SG], a potem przewróć je [GG]. Skocz na dół. Po chwili do pokoju wpadnie Alyx. Podładuj się konsolami ze ściany. W korytarzu znajdziesz sporo [M]. Wyślij sojuszników do drzwi w holu, a samemu wpadnij drugim wejściem. Kombinat znajdzie się w krzyżowym ogniu Oczyść resztę sal – w każdej czai się pojedynczy [ZK]. Udaj się do małego pokoju z [KM] i [KE], a potem schodami Na dole czeka [ZK] – rzuć mu granat. Równocześnie z Alyx uderzacie na salę monitoringu Kombinatu Otwórz drzwi i skoncentruj się na 2 [ZK] w polu widzenia – jeszcze jeden stoi po lewej. Alyx otworzy drzwi. W korytarzu skręć w lewo, a potem w prawo – wyjdziesz na ulicę. Rozwal z kuszy [ZK] na wieży, kolejnego na skwerku już konwencjonalnie. Alyx zabierze się za hakowanie osłon generatora. Musisz zadbać o jej bezpieczeństwo. Kombinat będzie atakować z dwóch stron przez bramy. Masz minutę na przygotowania – rozstaw [SM]. W międzyczasie na balkonie pojawi się [GL] – poślij mu bełt z kuszy.

UWAGA: Agresywna walka z Kombinatem nie ma sensu Im więcej przeciwników zabijesz, tym więcej wyjdzie zza bram. Staraj się trzymać ich na dystans.

Podczas walk korzystaj z osłony w postaci rupieci i murków. Gdy sytuacja będzie wyjątkowo ciężka, poślij [ZK] rakietę z RPG Pamiętaj o pilnowaniu obu stron. W razie potrzeby podładuj się [KM] i [KE] przy stanowisku Alyx oraz opróżnij [S]. W późniejszej fazie bitwy do walki wkroczą elitarne oddziały Kombinatu, wyposażone w [PR] – największe zagrożenie. Jak tylko Alyx krzyknie, że rdzeń generatora został odkryty, podbiegnij do niego i wybij kulę [GG]. Nie próbuj dalej walczyć, tylko biegnij przez bramę. Alyx znika. Wskocz do kanału i skręć w lewo. Ogołoć [S] idź przejściem za wrakami ciężarówek.

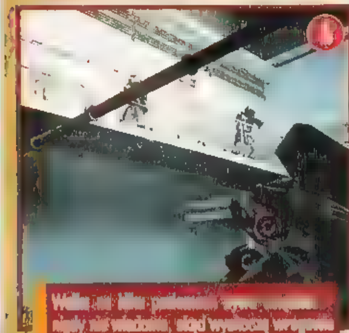
Rozdział 12: Follow Freeman!

Pchnij kratę i zeskocz na dół. Następna krata zablokowana jest sztabą – zdejmij ją [GG]. W tunelu zaatakują cię 3 [MH] – rzuć nimi o ścianę. Siatka blokuje dalszą drogę. W przeciwległym końcu tunelu odciągnij beczki, przesuń pudła i wskocz na rury. Idź w stronę szybu wentylacyjnego. Z lewego okna wypadną 3 [MH] – zniszcz je. Rozwal kratkę i przejdź do następnej sali. Znowu zaatakują [MH]. W korytarzu, z którego nadlecały, znajdziesz kilka [S] oraz [A] W sali na górze, za pudłami, schowane są zapasy. Skręć w prawo Na górze czają się 3 [ZK] – zestrzel ich. Zassij z góry [S] i opróżnij ją. Zeskocz niżej. Rozwal [Z] i idź jeszcze niżej. Z oświetlonego korytarza wyskoczy 2 [ZK]. Wyeliminuj ich, po czym zajrzyj na dół. Zassij obie [S] i opróżnij je. Idź w stronę światła. Za drzwiami czai się [TGK] Uzupełnij zapasy i wyjrzyj przez okno. Zdejmij z drzwi sztabę i idź dalej. Po prawej zastrzel niczego niespodziewającego się [ZK]. W korytarzu przed tobą siedzi zgraja [GK] – pozbądź się ich. Idź prosto, a potem skręć w prawo, uważając na [SF] [ZK], który chciał cię zaskoczyć, skończy w żołądku mięsożercy. Uśmierć [GK] czającego się na końcu schodów Rozwal słupek po lewej stronie i zabierz leżące tam przedmioty. Wróć się do dużego kanału. Zajmij się umarlakami z dołu, a potem zeskocz. Na końcu tunelu leży [A].









Idź dalej korytarzem w kształcie kwadratu. Zabij [GK]. Po prawej stronie jest drabina – zapamiętaj ją, ale idź prosto. W prawym przejściu leżą apteczki, a z szybu możesz zassać więcej zapasów. Z głębi wyskoczy [TZ]. Potraktuj go podwójnym strzałem z shotguna. Idź dalej po grzybkach – niczym w grze MARIO :). Skocz na [GK], zabijając go. Uzupełnij zapasy z [S] i wracaj do drabiny. Na górze zastrzel 2 [TGK]. Idź korytarzem, przy kanale skręć w lewo. Kolejny [TGK] czeka na śmierć. Opróżnij liczne [S]. Teraz prosto. Po drodze znajdziesz [A]. Musisz dostać się na górę sali. Wejdź po lewej pochylni, wskocz na rury, dalej idź po deskach. Ostrożnie wejdź na kładkę prowadzącą do czerwonej budki. Ktoś rzuci z góry granat. Szybko wycofaj się. Jeśli spadłeś, wdrap się na górę. Zestrzel [ZK] z wyższej kondygnacji. Przejdź na drugą stronę po resztkach kładki. Przy jej końcu zajmij się [SF]. W czerwonej budce znajdziesz sporo zapasów oraz [KM] i [KE]. Przełącz wajchę kontrolującą dźwig i wyciągnij kuszę. Czeka cię potyczka z Kombinatem. Jak tylko dojedzie platforma, wyrzuć z niej [WB]. Jeszcze raz przełącz wajchę i wskakuj na platformę. Po drodze zaatakuje cię 2 [ZK]. Zestrzel ich, chowając się za beczkami. Wskocz do wnęki po prawej stronie. Oczyść okolicę i pobiegnij do narożnika po przeciwnej stronie. Wejdź po drabince, szybko zeskocz na półkę pod oknem. Wyeliminuj 2 [KK] oraz pozostałych [ZK] i wracaj na górę. Przejdź po rurach, a dalej po szynach dźwigu na balkon. Na górze pojawi się następny [KK] – pozbądź się go. Przejdź na drugą stronę do drabinki i wdrap się wyżej. Zza pleców wyskoczą 2 [KK] – przetestuj na nich Magnum. Wejdź na samą górę i stamtąd rzuć [WB] w 2 [ZK] z przeciwległego balkonu. Zabierz przedmioty i wróć poziom niżej. Idź na drugą stronę. Po drodze rozpracuj 3 [S]. Za czerwonym barakiem kryje się mały składzik przedmiotów. Zanim zeskoczysz na balkon niżej, rozbrój leżącą tam [SM]. Opuść salę niebieskimi drzwiami.





STREET WAR VII: SNIPER ALLEYS

W korytarzu zdemontuj kolejną [SM]. Zabierz zawartość 2 [S]. Wybiegnij na ulicę, skręć w prawo i szybko zabierz przedmioty spod muru. Chwilę później metalowa konstrukcja pozre to miejsce. Snajper pilnuje przejścia. Posuwanie się naprzód wymaga skupienia. Kiedy snajper namierzy cię błękitnym promieniem lasera, nie zatrzymuj się, dopóki nie usłyszysz wystrzału. Wtedy zacznij iść bokiem w dowolnym kierunku, unikając pocisku. Podejdź w ten sposób do wraków samochodów, zbierz z ziemi granaty i wrzuć jeden przez okno. Podczas podejścia uważaj na prawą odnogę ulicy – tam znajduje się następny snajper. Zbierz zawartość kilku [S] z okolicy.









WSKAZÓWKA: Jeśli nie radzisz sobie z podejściem pod okno snajpera, możesz posłać mu rakietę z RPG.

Cofnij się odrobinę i skręć w odnogę ulicy. Po prawej znajdziesz 2 rebeliantów. Każ im zaczekać i zajmij się drugim snajperem. Wejdź do budynku. W środku wałęsa się kilka [GK] oraz [SZ]. Rozwal ich z pomocą drużyny. W łazience po lewej znajdziesz apteczk. Zejdź do zalanej piwnicy. Udaj się do oświetlonego pokoju, gdzie leży ranny rebeliant. Chwilę później zostaniesz zaatakowany przez liczne zastępy [Z]. Zostań w sali i broń się. Po walce zajmij się 2 [S]. Idź w stronę niebieskiego korytarza. Wyskoczą 2 [SZ] – nakarm je ołowiem. Schodami udaj się na dach. Nie strzelaj do [Z]. Snajper z lewej strony się nim zajmie. Po walce wyjrzyj zza muru i wrzuć granat przez okno snajpera. Obok stoi skrzynia pełna granatów – weź sobie kilka. Barney z góry poprosi o oczyszczenie okolicy ze snajperów. Obejdź płomienie i schodami wejdź wyżej. Rozkaż drużynie zaczekać przy wejściu. Pierwszy snajper znajduje się po lewej stronie – wychyl się i rzuć celnie granatem. Idź wzdłuż linii okien. Drugi i ostatni snajper czai się w budynku za Barneyem. Przyciągnij do siebie zieloną szafkę i trzymając ją w rękach, przebiegnij do końcowego murku. Wychyl się i rzuć za 3 punkty. Idź dalej za Barneyem.

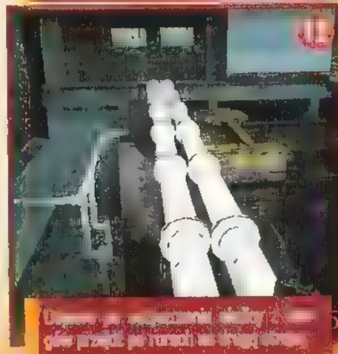
UWAGA: Barney podobnie jak Alyx nie jest nieśmiertelny. Zwróć uwagę na to, co mówi. Jeśli będzie narzekał na odniesione rany, chroń go za wszelką cenę. Tylko on może otwierać bramy i dezaktywować terminale Kombinatu.

Przy bramie pojawią się [KS]. Zastrzel je, żeby pozyskać cenne [B]. W razie potrzeby rozbrój zrzucone [SM]. Za bramą znajdziesz [S]. Wejdź do budynku po prawej. Zastrzel w sali [TGK] i kolejnego w korytarzu.

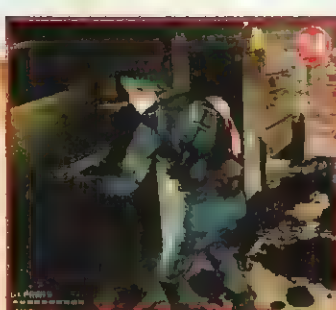
STREET WAR VIII: SUPRESSOR ASSAULT (EXTERIOR)

Z budynku naprzeciwko wyskoczy 2 [ZK] – rzuć w nich [WB] albo zwyczajnie zastrzel. Nie wchodź jeszcze po schodach – czai się tam [SG]. Wrzuć najpierw kolejną beczkę albo granat. W holu budynku znajdziesz pokaźną liczbę [S]. Wejdź schodami i wyjrzyj przez okno – to cię czeka niebawem. Barney otworzy błękitne drzwi. W następnej sali zauważy cię kamera – szybko zbiegnij po schodach. Znajdziesz się pod ostrzałem działa z cytadeli. Na dole w korytarzu rozbrój [SM] i rzuć ją w lewą stronę – czai się tam [SG]. Kawałek dalej leży kolejna [SM]. Wyjdź na zewnątrz. Działo nie da ci spokoju. Idź wzdłuż ściany, unikając bombardowania.











UWAGA: Twoi sprzymierzeńcy najprawdopodobniej nie przeżyją przejścia przez plac. Nie martw się, skup się na ratowaniu własnego tyłka

W niebieskim przewróconym kontenerze znajdziesz kilka [A]. Droga na wprost została zawalona w wyniku bombardowania. Cofnij się skręć tuż przy kontenerze (nie wskakuj w wyrwę w ziemi) Na końcu placu po lewej stronie są drzwi do budynku. W środku czekają 2 [ZK] – załatw ich z pomocą Barneya. Skorzystaj z [KM] i wyjdź przez drzwi obok Biegnij do bunkra na wprost. Wyskoczą z niego 2 [ZK]. Szybko zastrzel ich i schroń się w bunkrze. Biegnij dalej do budynku na końcu placu. Naprzeciw wyjdą [ZK] – wystrzel w nich granatem albo kulą energii. W środku jest bezpiecznie Wypuść z celi rebeliantów. Skorzystaj z [A], zajmij się również [S]. Poczekaj, aż oddział wyposaży się w broń. Idź do ostatniej części placu Bombardowanie się skończyło, ale do boju ruszyli [KK] oraz [ZK]. Rozkaż swoim ludziom zaatakować z prawej strony, a samemu uderz z lewej. Po walce jeszcze raz odezwie się działo. Biegnij do pola siłowego w rogu placu. Przy pomocy [GG] zassij wtyczkę, po czym skorzystaj z [KM]. Wejdź schodami.

STREET WAR IX SUPPRESSOR ASSAULT (INTERIOR)

Idź przez drzwi po lewej. Zajrzyj do składziku po prawej i koniecznie weź ze skrzyni granaty. Korytarz przecinają niebieskie lasery uruchamiające działka podłogowe. Stań pod lewą ścianą i przetnij wiązkę. Z ziemi wyskoczy [GT] zwrócone w prawą stronę Poturlaj granat (alternatywny tryb) w jego stronę Kaboom i droga wolna! Opróżnij [S] w następnej sali. [CD] zrzucił oddział Kombinatu, który niebawem przybiegnie do ciebie. Przyjmi, ich ciepło Po walce możesz użyć [GG] – przyciągnąć ich karabiny oraz [S] zza pola siłowego. Na prawo od pola przejścia pilnuje kolejne [GT]. Przetnij wiązkę lasera, stań pod ścianą, a potem wyjdź bokiem i poturlaj granat Nie wbiegaj dalej. Po prawej stronie czeka następne [GT]. Możesz wbiec do sali naprzeciwko i przeczekać, aż się schowa. Za rogiem czai się 2 [ZK] – załatw ich Idź schodami na górę. Nie przechodź przez wiązk laserów W sali na wprost Barney uwolni kolejnych więźniów. Pozwól im się uzbroić, a potem zabierz co się da. W korytarzu czekają dwa [GT]. Rozkaż swoim ludziom poczekać w sali. Wbiegnij pomiędzy działka i poturlaj do nich granaty. W pokoju z generatorem podładuj się i zbierz [M]. Szybko wytrąć z rdzenia energetyczną kulę. Ruszaj w stronę schodów – trzeba odeprzeć atak Kombinatu. Najpierw rzuć granat, a potem poczekaj, aż wrogowie sami wyjdą. Dobij resztę, ale nie idź na dół schodami. Odwróć się i przejdź przez mostek. Nie przechodź przez wiązki laserowe. Skręć w prawo, a potem w lewo do sali wypełnionej licznymi [LM]. Na początek przeprogramuj [SM]. Wejdź na podwyższenie na wprost, a potem skocz w lewo. Tuż przy ścianie przeskocz kolejne wiązki. Wdrap się na podstawę okrągłej kolumny. Rozbrój okoliczne [SM].

WSKAZÓWKA: Przeciągane [SM] przez wiązki laserowe nie uruchamia alarmu.

Teraz wskocz na rurę przylegającą do ściany, a potem po regałach na drugą stronę. Wejdź na następną rurę, skręć w lewo i zeskocz – udało się. Wciśnij czerwony przycisk, wyłączając w ten sposób zabezpieczenia. Zbierz [M] i skorzystaj z [KM]. Wróć po kolegów i idź dalej korytarzem ozdobionym popiersiami Breena. W pokoju po prawej stronie znajdziesz drugi generator. Wyłącz go i przygotuj się do walki z Kombinatem. [ZK] szturmują razem z [KK]. Możesz zaczekać na nich w pokoju, pilnując drzwi, albo wyskoczyć na korytarz. Po walce skorzystaj z [KM] i zabierz [M]. Musisz się cofnąć. Jak tylko wejdziesz do sali z wyłączonym systemem zabezpieczeń, zaatakuje druga fala Kombinatu. Wycofaj się na korytarz i zniszcz wrogów przechodzących przez pole. [SM] powinny dać popalić drugiej ekipie. Stań w drzwiach i dobij pozostałych. Przejdź do głównej sali, tej z kolumnami. Kombinat uderzy po raz kolejny. Wrogowie będą wysypywać się z korytarza oznaczonego „exit". Po walce przejdź schodami na drugą stronę. Idź prosto, a potem trzymając się lewej strony. Wejdź do sali z [S] i opróżnij je. Dalsza droga jest zamknięta, wejście też zostało zatrzaśnięte – to pułapka! Rozstaw [SM] pod drzwiami. Przyglądaj się dziurom w murze, strzelaj do przebiegających wrogów i rzucaj im granaty Kombinat zacznie spawać drzwi Znajdź porządną zasłonę i powitaj ich salwami z karabinów. Po walce odwróć się i powtórz to samo z drugimi drzwiami. Rozkaż drużynie czekać, a samemu zajmij się [GT] w korytarzu. Sprintem wbiegnij pomiędzy nie i obdaruj granatami. Wejdź do sali po lewej i wyłącz generator. Ulecz się przy [KM] i zbierz [M]. Wróć do głównej sali z kolumnami. Kombinat znowu zaatakuje – nie żałuj wrogom amunicji ani granatów. Dobrą metodą jest pobiegnięcie na dół i prowadzenie ognia zza kolumn. W korytarzu, z którego nastąpił atak, rozbrój [SM] oraz skorzystaj z [KM] i [KE]. Barney zajmie się następnymi drzwiami. Dalej musisz iść bez niego

Podnieś z ziemi RPG Przełącz się na [GG]





Pruszaj dalej schodami. Jak tylko zobaczysz [SG], podbiegnij i przewróć je. Szybko przełącz się na karabin – z góry nadbiegają 2 [ZK] Załatw ich

STREET WAR X: MUSEUM ROOF AND SKYBRIDGE

Na dachu przełącz się na RPG i zacznij strzelać rakietami do Kombinatu atakującego z prawej strony. Tuż obok pod płotem stoi skrzynia pełna rakiet. Dalszą drogę blokuje zamknięta brama. Przelatujący [CG] wypatrzy cię z powietrza Natychmiast wróć w okolicę skrzyni i zajmij się statkiem Nie bądź zbyt agresywny, na przemian kąsaj [CG] rakietami i chowaj się. Po walce wróć do zamkniętej bramy. Ustaw pod nią [SM] i zaczekaj na atak. W międzyczasie możesz z kuszy zestrzelić [ZK] siedzącego na wieżyczce w oddali. Podczas potyczki polecam korzystanie z RPG. Po walce koniecznie wróć do skrzyni, uzupełnij rakiety i skorzystaj z [KM] oraz [KE] przy bramie. Zanim zaatakujesz most, poczekaj na Ruch Oporu. Wyślij drużynę w okolicę ogrodzenia. Otwórz most i strzelaj z RPG do wroga, który zechcą go przekroczyć. Rozkaż ludziom przebiec na drugą stronę. Poślij rakietę w okienko fortyfikacji, a potem wspomóż [PR]. Zbierz [M] i zejdź na sam dół po zniszczonych schodach

STREET WAR XI: MUSEUM COURTYARD STRIDER BATTLE

Na ulicach trwa regularna wojna. Jak tylko wyjdziesz na zewnątrz, skup się na niszczeniu [ST]. Jeśli nie masz przy sobie rakiet, to nieco dalej leży załadowane wyrzutnie.

UWAGA: Ilość [ST] na placu jest nieograniczona. Nie staraj się wszystkich zestrzelić. Skoncentruj się na wydostaniu się z tego piekła

Biegnij na schody muzeum, dalej zeskocz z nich Pod murem znajdziesz 3 [A] Ruszaj w stronę gigantycznej wyrwy w ziemi. Zeskocz i sprintem wbiegnij do tunelu. Podreperuj się kolejnymi [A]. Wyjście z tunelu jest niezwykle niebezpieczne. Skręć w lewo i wejdź na poziom ulicy. Teraz sprintem do bunkra na środku placu albo do kamienicy na jego krańcu. W budynku znajdziesz 2 wyrzutnie oraz [A]. Możesz stąd oczyścić teren i w miarę bezpiecznie dobiec do bunkra Znajdziesz w nim wyrzutnię i [A]. Wyskocz

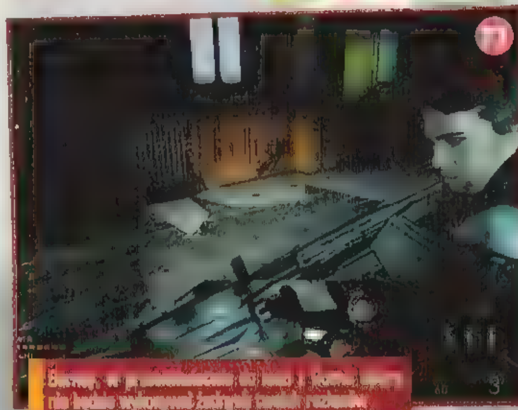




[illegible] tu, czyli [illegible]



Po przejściu przez pokój z [illegible] możesz wyłączyć [illegible]



[illegible]



Lepiej nie strzelaj [illegible] dopóki nie [illegible]

na zewnątrz i zniszcz [ST]. Pobiegnij prosto skręć w prawo, a potem sprintem pod ścianę. Nieco dalej stoi skrzynia pełna rakiet. Z góry ktoś z Ruchu Oporu zrzuci [S] – bierz co się da. Zniszcz pozostałe na placu [ST], chowając się między filarami. Idź dalej wzdłuż ściany w kierunku barykady Kombinatu. Po drodze chowaj się we wnękach. Poślij [ŻK] rakietę, a resztę dobij z [PR]. Na samym końcu placu zejdź schodami do podziemia. Znajdziesz tam kilka [S]



STREET WAR XII: STRIDER PATROL

Wyjdziesz w tunelu. U wylotu stoi [ŻK] – rusz w jego kierunku. Po chwili za twoimi plecami zza muru wyskoczy [ST]. Włącz sprint i zasuwaj do wylotu. W biegu załatw [ŻK]. Skręć w lewo w pierwszą odnogę i schroń się w budynku. Złap za [WB] i ostrożnie idź w kierunku wyjścia. Wyskoczy na ciebie 3 [ŻK] – rzuć w nich granatem i dobij z karabinu. Przez dziurę mogą wlecieć [KS] – weź z nich bateryjki. Opróżnij 2 [S] i idź schodami. Na górze rzuć granat [ŻK] za barykadą, po czym zestrzel upierdliwe skanery. W łazience znajdziesz 2 [S]. Nie stój przy oknach, gdyż może wypatrzyć cię [ST]. Z ostatniego pokoju możesz wejść piętro wyżej po zawalonej podłodze. Zaczekaj, aż [ST] odejdzie i szybko wejdź na górę. Pospiesznie zastrzel [ŻK] z budynku po lewej stronie i biegnij w kierunku schodów usytuowanych w narożniku. Przy ciele znajdziesz kilka [A].

[ST] w tym czasie naładuje swoje działo energetyczne i strzeli w budynek. Część wyższego piętra zawali się, tworząc kładkę. Poczekaj, aż [ST] się oddali i wbiegnij na górę. Skryj się za fragmentem muru. Biegnij dalej po szkielecie konstrukcji w stronę schodów. Na miejscu znajdziesz skrzynię pełną rakiet – wreszcie możesz zająć się [ST]. Nie ryzykuj – najlepiej ostrzeliwuj go ze schodów. Idź dalej ciemnym korytarzem, znajdziesz w nim kilka [S] – zabierz zawartość. Na końcu przejścia zeskocz przez dziurę.

STREET WAR XII: FINAL STAND

Zniszcz deski blokujące dalsze przejście. Członek Ruchu Oporu poinformuje cię o sytuacji. Wyjdź na zewnątrz i idź dalej prosto. Na parkingu pomiędzy samochodami ufortyfikował się Kombinat. Wpadnij do nich z drużyną i postrzelaj. Warto posiłkować się granatami. Po walce zbierz [M] oraz przedmioty z białego vana i okolic drzwi. Chwilę później uderzą 3 [KK] – rozwal ich. Dozbrój się ponownie i rozejrzyj za [ST]. Kiedy ten przejdzie, sprintem pobiegnij do sklepu po drugiej stronie. Na ulicę wyskoczą [ŻK] – zastrzel ich, pozostając w ukryciu. Gdy [ST] odejdzie, pobiegnij do wyrwy w jezdni. Odczekaj i ruszaj do następnego sklepu. Opróżnij [S]. Wyjdź na zewnątrz i skręć w prawo.

Z rumowiska wyjdzie następny [ST] – szybko schowaj się we wnęce przy budynku. Poczekaj, aż zagrożenie minie i wskakuj do wyrwy w ulicy, prowadzącej do wnętrza budynku. W środku Kombinat kończy zakładać ładunki wybuchowe. Nie czekaj na boom, tylko ruszaj do ataku. Zastrzel całą trójkę. Przy wyjściu z parkingu zaczekaj na posiłki, w międzyczasie zabierz zawartość [S].

Powoli wyjdź na zewnątrz. Na dachach kryje się wielu [ŻK]. Największym zagrożeniem są ich granaty – jeśli możesz, odrzucaj je poza zasięg rażenia. Zastrzel kilku [ŻK], następnie wrzuć granat do ciemnego narożnika i po eksplozji udaj się tam. Zdejmij [ŻK] z góry. Dalej idź wzdłuż ścian, ostrzeliwując się. W końcu dotrzesz do zrujnowanych schodów. W pokoiku obok opróżnij [S]. Wejdź na górę. Unikaj patrolującego [ST] chowając się za resztkami murów. Błyskawicznie rozwal [S] i pobiegnij dalej do wnęki z kolejnymi [S]. Szybko bierz, co możesz i wycofaj się – zaraz w tę półkę trafi gigantyczny pocisk energii z działa [ST]. Zajmij się nadmiarem [ŻK] i zejdź niżej. Po prawej stronie czai się [KK] – zajmij się nim w pierwszej kolejności. Teraz musisz przeczekać, aż następny, potężny błękitny pocisk energii rozwali mur, torując ci przejście. Dobrym rozwiązaniem jest stanąć pod wewnętrznym murem i skupić na odrzucaniu granatów. Przejdź przez nowopowstałą wyrwę i skręć w lewo. Z kuszy zdejmij 2 [ŻK]. Zeskocz i pobiegnij w lewo do sali z [S]. Tutaj jesteś bezpieczny – zbierz ekipę. Wybiegnij z ukrycia, skręć w lewo i udaj się pod zadaszony fragment budynku. Najpierw rozpraw się z wrogiem, a potem opróżnij [S]. Skieruj się w lewą stronę. Na ścianie odnajdziesz 2 [KM] i [KE], a w sali obok więcej [S]. Podładuj się i idź schodami na górę. Na dachu znajdziesz skrzynię z rakietami. Czas na eksterminację [ST]. Korzystaj z osłony murów i metodycznie niszcz maszyny wojenne. W razie potrzeby zejdź i ulecz się przy konsolach. Po zniszczeniu ostatniego [ST] przejdź po metalowym szkielecie budynku i zeskocz do walczących na ulicy rebeliantów. Biegaj od zasłony do zasłony, eliminując osaczonych żołnierzy Kombinatu. Z odnogi ulicy wypadnie Dog oraz Barney! Podejdź z nimi do metalowego ogrodzenia. Dog podniesie konstrukcję, otwierając przejście. Wchodź do środka.



[illegible]

Rozdział 13: [illegible]

Zeskocz i udaj się tunelem w stronę światła U wyjścia znajdziesz [A]. Ostrożnie zejdź po skałach po lewej stronie, a potem przeskocz na pochyłą ścianę. Idź dalej, trzymając się lewej. Wejdź na rurę wystającą ze ściany. Przeskocz na gigantyczny tłok w momencie, gdy znajduje się w górnej pozycji, a potem na platformę po prawej stronie. Skręć w lewo i wejdź na górę. Idź dalej prosto między filarami, aż dotrzesz do poprzecznego tunelu. Zeskocz i skręć w prawo. Dotrzesz do wyciągu z trumnopodobnymi klatkami. Idź w lewo, a potem wijącą się ścieżką. Filar zagrodzi ci drogę, omiń go z prawej strony. Podejdź jeszcze kawałek i zeskocz na lewo. Kawałek dalej ujrzysz dziwne urządzenie oczyszczające klatki. Zeskocz i skręć w lewo za rogiem. Podejdź do mostu i wsiądź do jednej z klatek jadących w lewo. Czeka cię wycieczka po Cytadeli.

UWAGA: Jeśli wsiądziesz do klatki zmierzającej w prawo, chwilę później zostaniesz usmażony.

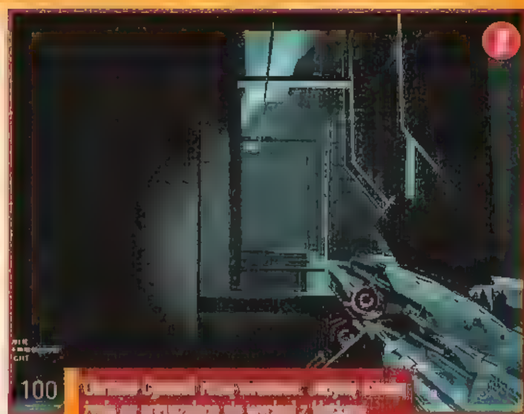
W końcu dotrzesz do celu podróży. Czujniki wykryją broń i automatycznie zdezintegrują ją. Jedynie [GG] zamiast ulec zniszczeniu zmutuje się w Zero Point Energy Field Manipulator. Różnica polega na tym, iż nowa zabawka działa również na organiczne substancje, a nie tylko przedmioty. Z korytarza nadbiegną żołnierze Kombinatu – wypróbuj nową broń!

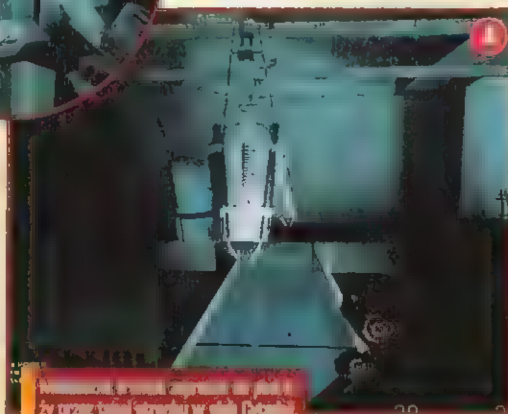
WSKAZÓWKA: Manipulator ma dwa tryby przydatne w czasie walki. Pierwszy pozwala przyciągać do siebie wrogów i rzucać nimi w następnych. Drugi zaś to bezpośrednie strzelanie żołnierzami. Niestety działa tylko na małych dystansach.

W następnej sali przez terminal powita cię Dr Breen. Podładuj się [KE] ze ściany. Nadbiegnie nowa ekipa Kombinatu – wyrzuć ich. Idź dalej w kierunku, z którego zostałeś zaatakowany. Po drodze niszcz kolejnych agresorów.

WSKAZÓWKA: W czasie walki chowaj się za narożnikami i wsysaj wrogów. W razie potrzeby pobiegaj, chociaż jest to bardziej niebezpieczne.


Trzymaj się lewej [illegible] krok i roztrzaskasz się na dnie przepaści


[illegible] poruszające się wyciągi z klatkami


[illegible] przez tunel strachu w głąb Cytadeli.


[illegible] w polu siłowym montują Gunshipy

Dojdziesz do kolejnego terminala, z którego dalej gada Breen. Idź wzdłuż lewej ściany, a potem przeskocz przez barierkę. Wjedź na górę windą z jednego z korytarzy. Tym razem Kombinat skrył się za polem siłowym. Zassij kulę energii z reaktora i rzuć w nich. Po wyciągnięciu wszystkich z generatora, pole zniknie. Na prawo w przejściu podładuj się przy [KE].

UWAGA: Nie stawaj w miejscach, gdzie wcześniej było pole siłowe. Jeśli do generatora wpadnie jakaś zbłąkana kula, pole ponownie zacznie działać, zabijając cię na miejscu.

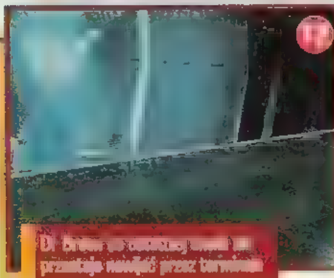
Dezaktywuj następne pole siłowe i rozpocznij walkę z Kombinatem nacierającym z dwóch kierunków jednocześnie. W razie potrzeby wróć do [KE]. Po walce ruszaj dalej. Miniesz kolejną [KE]. W następnej sali Breen znowu będzie się żalił, że zepsułeś kontakty z „dobroczyńcami". Tym razem Kombinat uderzy z trzech stron. Nie dasz rady wszystkich zabić. W centralnej części sali znajdź guzik i wciśnij go. Z góry zacznie powoli zjeżdżać platforma. Na polu bitwy pojawią się [KS] oraz [MH]. Przyczaj się przy [KE] i pokaż im, co potrafisz. Gdy winda już dojedzie, podlecz się i wsiadaj. W drodze na górę będziesz atakowany z bocznych platform. Po dojechaniu na najwyższe piętro wyłącz pole siłowe i podejdź do terminal. Za rogiem znajduje się [KE] – podładuj się i ruszaj w głąb korytarza. Niewielkie siły Kombinatu wyskoczą z lewej strony, więcej czeka w dużej sali. Obejdź gigantyczny generator i wejdź w jedyną otwartą odnogę. Po drodze skorzystaj z [KE]. Przy terminalach zeskocz na platformę monumentalnego korytarza. Z dalekiego końca zaatakuje Kombinat. Użyj jednej z trumien jako zasłony i podbiegnij do wrogów. Nagle do walki wkroczy [ST]! Szybko schowaj się za trumnami


[illegible] szkoda ją wyrzucać

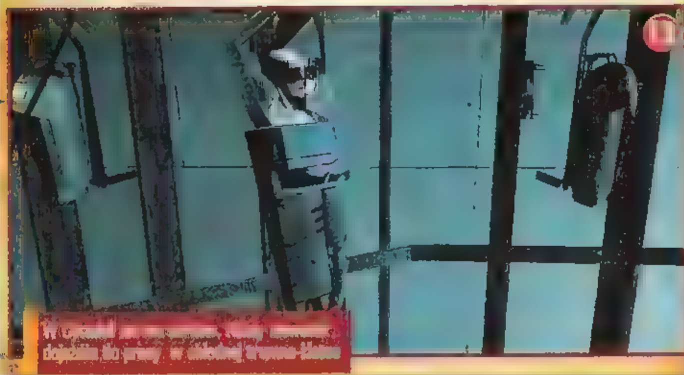

[illegible] Na dokładkę potrafią odbijać się od ścian


Po lewej stronie widoczny guzik [illegible] windę. Wiesz, co masz robić?


Podczas jazdy windą z bocznych platform [illegible] żołnierze oraz [illegible] Kombinatu



Najpierw wykończ [ZK] i [KK], a potem zabierz się za [ST]. Jedyną skuteczną bronią są kule energii, które możesz zasysać ze lśniących obwodów. Czekaj, aż [ST] przestanie strzelać i rzucaj po jednej kuli. Trochę to potrwa, ale w końcu powinieneś zwyciężyć. Dezaktywuj pole po lewej stronie na końcu korytarza i zeskocz. Podładuj się przy [KE] i wsiadaj do trumny. Po drodze zauważy cię kamera. Chwilę później klatka zmieni kierunek trasy – udasz się na sam szczyt Cytadeli.

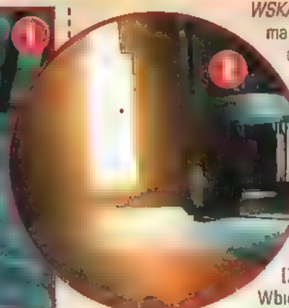






Rozdział 14: Dark Energy





WSKAZÓWKA: Nie ma czasu do stracenia. Musisz dostać się na górę, zanim Breen dojedzie tam w sferze.

Szybko rozwal wybiegających [ZK] i [KK]. Wbiegnij na górę i wyjmij kule energii z generatora blokującego dalszą drogę. Zza pleców wyskoczą siły Kombinatu. Schowaj się za pancerną szybą i stamtąd rozpraw się z nimi. Teraz wyłącz dwa następne generatory i wskakuj na tłok. Na górze czeka więcej wrogów – wyeliminuj ich. Idź po okręgu, aż dojdziesz do małej platformy z podwieszoną kamerą. Poczekaj, aż przyjedzie platforma z wewnątrz sali i wskocz na nią. Gdy znajdziesz się wyżej, szybko wskocz na kładkę przylegającą do rdzenia. Przejdź po tłoku na drugą stronę i koniecznie podładuj się przy [KE]. Tym razem wejdź na tłok i pojedź w górę. Wyjdź na zewnętrzny balkon i zajmij się garstką wrogów. Odczekaj, aż przylegający tłok się obniży i wskocz na niego. Przejdź na najwyższy, ostatni już balkon. Zacznij zasysać kule energii z pobliskich obwodów i rzucaj nimi w jądro reaktora. Po pierwszym trafieniu wyskoczą osłony. Ignoruj krążące nad tobą [CG] – nie ma na nie czasu. Kontynuuj rzucanie kul w środek reaktora, aż nastąpi eksplozja rdzenia. Chwilę później czas zatrzyma się w miejscu. Pojawi się tajemniczy mężczyzna z teczką.

Ocknieszsz się całkowicie unieruchomiony. Trebanciarze odbiorą ci Manipulator. Skup się na oglądaniu i słuchaniu. Po oswobodzeniu podążaj za Alyx. Podnieś z ziemi Manipulator i podładuj się przy [KE]. Wysłuchaj Alyx i wsiadaj do windy. Znowu sam musisz odwalić całą robotę. Wyjdź na balkon, skręć w prawo i przebiegnij po gzymsie za gigantycznym tłokiem.

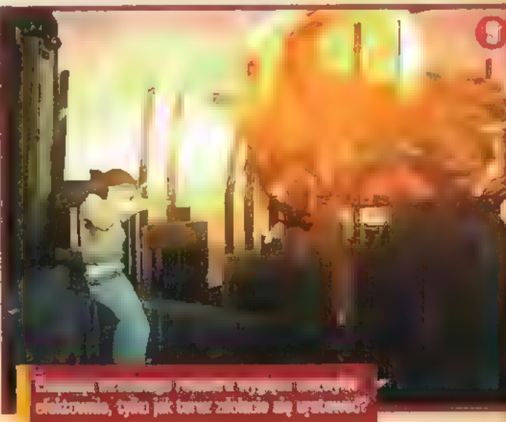




Jeśli chcesz wiedzieć, co stało się dalej, proponuję kupić HALF-LIFE 2 i samemu się przekonać :-).







Paweł „Cyberfish" Karaszewski; Tomasz „Coval" Kowalski

Zaraz wam wygarnę

Gordon [illegible] na [illegible] trudne [illegible] bez [illegible] co [illegible]

CROWBAR (łom)

znaleziono w rozdz.:	**„A Red Letter Day"**
obrażenia:	**10 pkt. życia**
amunicja:	**bez komentarza**
alternatywny strzał:	**oczywiście nie ma**

Kultowy łom Freemana przeszedł już do legendy. Nie wymaga amunicji, a zabić potrafi.

Ten kawałek metalu to najbliższy przyjaciel Gordona i wielu graczy HL. Jeden kumpel przyznał mi się, że swego czasu w Sieci bawił się ze znajomymi jedynie przy użyciu łomu. Żelastwo nadaje się nie tylko do rozbijania barykad z drewna i innych fragmentów scenerii. Jeśli dobrze wymierzysz, przyda się też do eliminacji skaczących Headcrabów. Warto też korzystać z niego w kanałach wentylacyjnych.

PISTOLET 9 mm

znaleziono w rozdz.:	**„Route Canal"**
obrażenia:	**5 pkt. życia**
amunicja:	**18 kul w magaz., ogólnie 150**
alternatywny strzał:	**nie ma**

To pierwsza broń palna, jaką znalazłem w HL2. Obrażenia zadaje niewielkie, ale jest to sprzęt użyteczny, bowiem niedostatek siły ognia rekompensuje szybkostrzelnością – można oddać nawet do trzech strzałów na sekundę. Pamiętaj jednak, że wtedy spada skuteczność.

Podstawową zaletą pistoletu 9 mm jest szybkostrzelność – zasyp wrogów gradem kul!

MAGNUM 357

znaleziono w rozdz.:	**„Water Hazard"**
obrażenia:	**40 pkt. życia**
amunicja:	**6 kul w magaz., ogólnie 12**
alternatywny strzał:	**nie ma**

Zupełne przeciwieństwo pistoletu 9 mm. Ta „ręczna armata" posiada magazynek jedynie na sześć kul, a że bęben ładowany jest ręcznie, to i prędkość przeładowania należy raczej do niskich. Za to skuteczność tej broni jest ogromna – jeden strzał potrafi położyć trupem największego twardziela, nawet z dalszej odległości. Mało tego – to niezrównane w swej skuteczności narzędzie do odbijania granatów lecących w twoją stronę. Rzecz jasna takie działanie wymaga niesamowitej zręczności, ale efekt wart jest kilku chwil ćwiczeń.

Hinta, której nie powstydziłby się Clint Eastwood. Braki w pojemności magazynka nadrabia siłą ognia

SMG (Submachine Gun)

znaleziono w rozdz.:	**„Route Canal"**
obrażenia:	**4 pkt. życia / pocisk 13 strzałów / sek.**
amunicja:	**45 kul w magaz., ogólnie 225**
alternatywny strzał:	**tak, obrażenia 100**

Bardzo przyzwoita giwera – posłuży ci długo, gdyż lepszy karabin znajdziesz dopiero dużo później

Dochodzimy do poważnych zabawek. SMG to bodaj że najbardziej użyteczna pukawka do czasu pozyskania karabinu pulsacyjnego. Jest szybkostrzelny, co jednak czasem stanowi wadę – po prostu jak się zapomnisz, możesz za jednym razem wystrzelać całą amunicję. Sugerowane jest więc strzelanie krótkimi, celnymi seriami. Broń ta najbardziej przydaje się do walki na krótkie i średnie odległości. Alternatywny strzał to wystrzeliwanie granatów – strategia zalecana w przypadku, gdy chcesz wywołać panikę wśród wrogów, szczególnie tych skupionych w przejściach lub innych zamkniętych, niewielkich przestrzeniach.

SHOTGUN (strzelba)

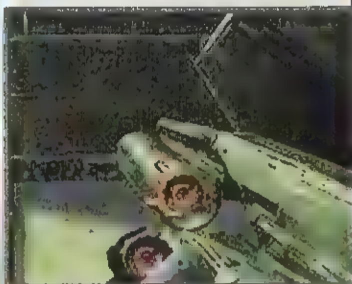
znaleziono w rozdz.: „We don't go to Ravenholm"
obrażenia: 56 pkt. życia
amunicja: 30 kul w magaz., zapas 6
alternatywny strzał: tak, obrażenia do 86 punktów

Przy bliskich spotkaniach trzeciego stopnia efekt jest gwarantowany, ale jeśli chcesz kogoś „zdjąć" na dystans, proponuję użyć innej broni. Alternatywny strzał zużywa dwa razy więcej amunicji, ale przynosi krwawe żniwo. Ponadto, co istotne w kryzysowej sytuacji, można oddać strzał już po załadowaniu jednego naboju do komory. Ponieważ strzelba skutecznie razi wrogów na odległość nie większą niż 6-8 metrów, schowaj się i pozwól im podejść, po czym poślij salwę, jakiej nie zapomną do końca życia! Czyli przez... pół sekundy.



PULSE RIFLE

znaleziono w rozdz.: „We don't go to Ravenholm"
obrażenia: 8 pkt. życia / pocisk 10 strzałów / sek.
amunicja: 30 kul w magaz., zapas 60
alternatywny strzał: tak, obrażenia 100



To ulepszony wariant SMG, model znany również jako AR2. Sprzęt wyprodukowany przez Kombinat, charakteryzuje się dużą siłą rażenia i szybkim czasem przeładunku. Zaleca się, aby w jego przypadku oddawać jeszcze krótsze salwy niż to miało miejsce z SMG. Jeśli zapomnisz o tej przestrodze, szybko będziesz musiał poszukać innego sposobu na uśmiercanie wrogów – zabraknie ci kul. Pulse Rifle przydaje się w czasie największego natężenia na polu bitwy, i to zarówno na średnim, jak i długim dystansie. Alternatywny strzał to kula energetyczna, która po uderzeniu w jedną postać leci w kierunku następnej. „Żywotność" tej kuli to trzy osoby lub mniej więcej trzy sekundy po wystrzale.

FRAGMENTATION GRENADE

znaleziono w rozdz.: „Route Canal"
obrażenia: 123 pkt. życia
amunicja: 1, zapas 5
alternatywny strzał: tak

Używając podstawowego sposobu rzucania, granat leci po łuku. Odległość zależy od tego, jak długo trzymasz wciśnięty przycisk myszy. Wybuch następuje w chwili, gdy spali się lont (podpalany w chwili wyrzutu). Najlepszy na przeciwników, którzy zabarykadowali się w rogu pomieszczenia. Alternatywny tryb pozwala na precyzyjne rzucenie granatem, na przykład poprzez wturlanie go pod wieżyczkę strzelniczą. Pamiętaj też, że możesz odrzucać granaty rzucone przez wrogów: ręcznie lub też odpychając je przy pomocy Giwery Grawitacyjnej.



GRAVITY GUN

znaleziono w rozdz.: „Black Mesa East"
obrażenia: różnie
amunicja: brak
alternatywny strzał: tak

Ten sprzęt sam nie zadaje obrażeń, ale właściwie użyty może okazać się śmiercionośną bronią. Prawe kliknięcie (default) powoduje zassanie przedmiotów wielkości nawet i samochodu w stronę urządzenia, natomiast lewe kliknięcie odrzuca przedmiot w wybranym kierunku. Jeśli chcesz zwiększyć siłę rażenia, to zassanie i odrzucenie obiektu powinno nastąpić tuż po sobie. Pamiętaj także o przycisku „G", który pozwala szybko przełączać się między Giwerą Grawitacyjną, a poprzednio używaną, standardową bronią palną. Warto pamiętać o kilku regułach dotyczących Gravity Gun:

- nie przesuniesz przedmiotów przytwierdzonych do ziemi
- wielkość i masa przedmiotu określa rozmiar zniszczeń, ale także zasięg „rzutu"
- przedmioty, które nie blokują widoku (na przykład kaloryfer), świetnie nadają się do roli pocisków
- Gravity Gun przyda się, jeśli w jakimś miejscu potrzebujesz sterty przedmiotów, aby dostać się na górę
- ten sprzęt nadaje się do zbierania ekwipunku, którego inaczej nie dosięgniesz
- przy pomocy Gravity Gun możesz wysłać zapasową amunicję w miejsce, do którego dotrzesz później



Chyba najbardziej oryginalna giwera, jaką można spotkać w grach FPP – Gravity Gun

ROCKET PROPELLED GRENADE LAUNCHER

znaleziono w rozdz.: „Highway 17"
obrażenia: 200 pkt. życia
amunicja: 1, zapas 3
alternatywny strzał: nie ma

Granatnik umieszczasz na ramieniu, odpalasz rakietę, po czym możesz ją sam naprowadzić na wybrany cel. Pozostawiona sama sobie rakieta wyczuwa ciepło, ale nie jest aż tak precyzyjna. Sterowanie ręczne przyda się szczególnie wtedy, gdy atakujesz Gunshipa (skuteczny w niszczeniu twoich rakiet). Jest to broń, której trzeba używać rzadko i najlepiej na długie dystanse. Nie posiada alternatywnego trybu prowadzenia ostrzału.



Na [illegible] lub furgonetki Kombinatu najlepsza jest wyrzutnia rakiet. Delikatność niewskazana

CROSSBOW

znaleziono w rozdz.: „Highway 17"
obrażenia: 100 pkt. życia
amunicja: 1, zapas 10
alternatywny strzał: tak



Kusza jest na tyle groźną bronią, iż w średniowieczu istniał zakaz używania jej „przeciwko braciom chrześcijanom"

Szybkość strzały dochodzi do ponad 100 kilometrów na godzinę, a do kuszy opcjonalnie można dołączyć lunetę. Idealny sprzęt do celów snajperskich, w tym wypadku daje znakomite efekty. Alternatywny strzał to „zoomowanie" na postać wybranej ofiary. Pomimo iż strzała mknie z dość dużą prędkością, pamiętaj, że nie jest to kula karabinu i trzeba wymierzyć w postać nieruchomą lub też przewidzieć, gdzie za chwilę będzie się znajdowała. Kusza dobrze sprawdza się jako „lornetka" – dzięki niej eksploracja odległych rejonów mapy jest o wiele łatwiejsza.

ANTLION PHERAPOD

znaleziono w rozdz.: „Sandtraps"
obrażenia: unieruchomienie (Kombinat) lub błyskawiczna śmierć (atak Antlionów)
amunicja: bez ograniczeń
alternatywny strzał: tak

Kiedy po raz pierwszy zaopatrzysz się w ten przyrząd (zebrany z rozkładających się zwłok Antlion Guard), Mrówkolwy przestaną stanowić dla ciebie jakiekolwiek zagrożenie. Wręcz odwrotnie – stworzenia te będą się wokół ciebie zbierać, aby ci służyć. Okażą się pomocne głównie w walce z Kombinatem. Antlion Pherapod (na własny użytek nazwałem go „torbęspodkiem") rzucony o ziemię w wybranym kierunku, eksploduje, natychmiast przyciągając stado Antlionów. Natomiast Pherapod zastosowany na przedstawicielu Kombinatu (lub na zombie) powoduje jego tymczasowe unieruchomienie – wykorzystaj ten moment na szybką zmianę broni i pozbycie się przeciwnika. Alternatywne użycie to ściśnięcie Pheropoda, dzięki czemu wydobywa się zapach przyciągający Antliony. Warto korzystać z tego właśnie sposobu, gdy chcesz przywołać kreatury z powrotem do siebie.



Nietypowa broń, jednak niezwykle skuteczna, jeśli tylko zostanie właściwie użyta

Tekst: Bartosz „BaRTeS" Lewandowski

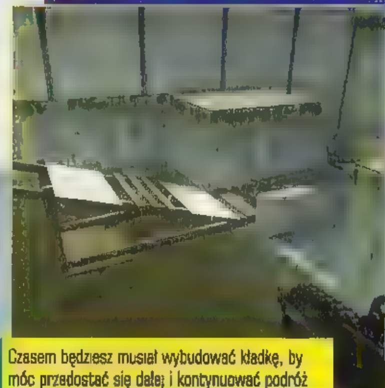


Rzeczywista Wirtualność

Środowisko HL2 tętni życiem. Toczy się w nim odwieczna walka o przetrwanie. Barnacle pożerają kruki i mniejsze ssaki, a nieugięty Gordon Freeman prowadzi osobistą wojnę z okrutnym Kombinatem

Od dłuższego czasu słyszy się o wykorzystywaniu w grach, a w szczególności w produkcjach typu FPS lub TPP, pełni praw fizyki. Ma to sprawiać, że przedstawiany świat będzie przekonujący i jak najbardziej zgodny z rzeczywistością. Tymczasem w ciągu ostatnich lat pojawiło się bardzo niewiele tytułów, które rzeczoną obietnicę realizowały w sposób godny zapamiętania. W 1998 roku (ile to już lat temu!) Dreamworks Interactive brawurowo zrealizował projekt TRESPASSER, w którym zachowanie praw fizyki stanowiło jeden z podstawowych elementów gry. Program nie osiągnął sukcesu kasowego – było w nim zbyt wiele błędów, zaś wyśrubowane wymagania sprzętowe sprawiły, że znalazł się praktycznie poza zasięgiem większości użytkowników. W 2004 roku Ubisoft wydał FAR CRY – tytuł nie tylko powalający wizualnie, ale też wiernie naśladujący rzeczywistość. Faktem jest, że w tym projekcie wszystko zostało dopięte na ostatni guzik. I do niedawna na tym można by było zamknąć listę gier, w których fizyka „działała". Ale pojawił się HALF-LIFE 2, miażdżąc i druzgocząc wszystko, czego dokonano w grach pod względem odwzorowania świata.

W HL2 fizyka obecna jest w takim samym stopniu jak w świecie rzeczywistym – nie zapomniano ani o grawitacji, ani o tarciu, ani o innych podstawowych prawach natury. Jest całe mnóstwo przedmiotów, którymi możesz w jakiś tam sposób manipulować – puszka ciśnięta w ścianę zostawi na niej rozbryzg farby czy czegoś w tym stylu, zaś uderzanie łomem o stalowe biurko zaowocu-



Czasem będziesz musiał wybudować kładkę, by móc przedostać się dalej i kontynuować podróż

GIWERA GRAWITACYJNA

Gravity Gun, czyli Zero Grawitacyjny Manipulator Przestrzenny, to jeden z najciekawszych przedmiotów, które wykorzystasz podczas gry w HL2. Tym, którzy widzieli tę zabawkę w akcji, nie trzeba niczego wyjaśniać – po krótkiej zabawie z Giwerą wiadomo już, o co chodzi. Mam jednak świadomość, że są wśród nas również tacy, którzy nie mieli jeszcze okazji doświadczyć na własnej skórze potęgi engine'u Source. I im właśnie należy się kilka słów komentarza.

Zero Grawitacyjny Manipulator Przestrzenny pozwala przede wszystkim podnosić i upuszczać ciężkie rzeczy – np. skrzynie, beczki, wyrwane ze ścian kaloryfery itp. Służy do tego prawy przycisk myszy. Z pomocą lewego przycisku możesz natomiast rzucać przedmiotami ze znaczną siłą i czasem na znaczną odległość. Dzięki temu, każdy trzymany za pośrednictwem Giwery Grawitacyjnej obiekt staje się potencjalnym śmiercionośnym pociskiem.

Podczas zabawy w HL2 możesz korzystać z dwóch wersji Giwery – standardowej, której obwody świecą na pomarańczowo, i takiej ekstramocnej, której znakiem rozpoznawalnym jest błękitny blask obwodów. Jak zostało przed chwilą napisane, ta druga wersja Giwery Grawitacyjnej jest znacznie mocniejsza – możesz dzięki niej np. ciskać po ścianach żołnierzami Kombinatu (zwróć uwagę na te urocze plamy krwi!). To jednak wie właściwie każdy, kto dotarł do końca HL2

. na koniec mała pokusa – możliwość „systemowego" wzmocnienia standardowego, pomarańczowego Zero Grawitacyjnego Manipulatora Przestrzennego (ach, czyż ta nazwa nie jest piękna? Prawda?). Nie jest to może do końca uczciwe, ale daje całe mnóstwo frajdy. Otwórz konsolę (klawisz „~") i wprowadź z jej poziomu następujące wartości (pomijając jednak odautorskie komentarze, w których usiłuję być zabawny lub chociaż pomocny:-)):

physcannon_maxmass 9000 – Ustawiasz maksymalną dopuszczalną wagę podnoszonego obiektu;
physcannon_mega_pullforce 9000 – Ustawiasz moc, z jaką przyciągasz obiekt do siebie;
physcannon_maxforce 9000 – Ustawienie mocy Giwery Grawitacyjnej;
physcannon_chargetime 1 – Jak długo Giwera ładuje się przed wystrzeleniem wiązki;
physcannon_ball_cone 1000 – Ustawiasz obszar w okolicy celownika, który znajduje się w zasięgu działania broni;
physcannon_pullforce 9000 – Tu też chodzi o moc przyciągania obiektów,
physcannon_tracelength 1000 – Za pomocą tej wartości ustawiasz odległość, na jaką możesz wyrzucić trzymany obiekt.

OK. To mniej więcej tyle – teraz powinieneś być w stanie ciskać wrakami samochodów, tak jak widać na obrazkach. Musisz oczywiście pamiętać, że majstrujesz w kodzie gry tylko i wyłącznie na własne ryzyko.









Kierując pojazdem pamiętaj, że najprostszym sposobem zwycięstwa jest rozjechanie wroga

[illegible] Są [illegible], które możesz podnosić, rozbijać w drzazgi lub układać jedna na drugiej, aby zapewnić sobie dostęp wyżej. Są ciężkie kontenery, które możesz zepchnąć komuś na głowę albo wrzucić do wody i zrobić sobie prowizoryczną kładkę. Wszystko zachowuje się tak, jak doskonale znane z rzeczywistości przedmioty. Np. skrzynka rzucona na schody zapewne po prostu zleci po nich na dół, podczas gdy ta sama skrzynka zrzucona z drugiego piętra na chodnik roztrzaska się. Oto całe mnóstwo przyjemnych smaczków.



W przeciwieństwie jednak do innych produkcji, tutaj możemy wykorzystać otoczenie dla swoich celów. Warto wiedzieć, jak można sobie pomóc. Na początku jest to wprawdzie bardziej improwizacja aniżeli celowe działanie, lecz z chwilą zdobycia Giwery Grawitacyjnej wszystko się zmienia. Możesz już przenosić np. biurka, którymi zatarasujesz drzwi i okna. Odpierając ataki Mrówkolwów lub Zombie, niejednokrotnie przekonasz się o przydatności tego rozwiązania. Możesz też budować barykady – warto przy tym zwrócić uwagę, że stalowa szafka czy blat stołu skuteczniej ochronią cię przed nieprzyjacielskim ogniem aniżeli [illegible] zwykła szyba.

Gdy masz już Giwerę Grawitacyjną, możesz wykorzystywać elementy otoczenia również do walki z przeciwnikami – beczki z paliwem, brzeszczot piły tarczowej czy choćby stary, poczciwy kaloryfer lub [illegible] rzucone we wrogów [illegible]. Gdy zasiądziesz do HALF-LIFE 2 DEATHMATCH, zauważysz, że Giwera Grawitacyjna stanowi jeden z podstawowych środków eksterminacji. Wróćmy jednak do podstawowego trybu HL2 – tego dla samotnego gracza. Możesz ciskać beczki z paliwem przez okna, możesz przechwytywać granaty wroga i odsyłać je z powrotem. Gdy zaś zdobędziesz mocniejszą wersję Giwery Grawitacyjnej, będziesz mógł używać żołnierzy Kombinatu jako pocisków – każdy powinien przynajmniej raz tego spróbować.

Ale, ale. Nie jesteś w tej grze jedyną myślącą istotą. Żołnierze Kombinatu tworzą swoje własne barykady i obrzucają cię granatami. Jeśli stoisz obok beczki z paliwem, możesz być pewien, że będą starali się wysadzić ją w powietrze. To oczywiście nie wszystko. Śmigłowce – poza ogniem karabinów maszynowych – będą atakowały cię z pomocą min, a artyleria będzie starała się pogrzebać cię pod gruzami budynków. Zwróć też uwagę, że żywe trupy mają zwyczaj ciskania w napastników ciężkimi przedmiotami. Z drugiej strony, możesz przejmować stanowiska bojowe Kombinatu czy obsługiwać [illegible] w Ravenholm.

I bez obaw. Ty także [illegible] to prawo. Na koniec pamiętaj, że warto wypróbowywać w HL2 patenty, które niekoniecznie [illegible] [illegible] powodzenie w innych grach [illegible] sensu [illegible] tywnego środowiska. Możliwe jest np. zastrzelenie [illegible] po drugiej stronie drewnianego płotu. Polecam do tego strzelbę :)





WALLACE BREEN A NAUKA





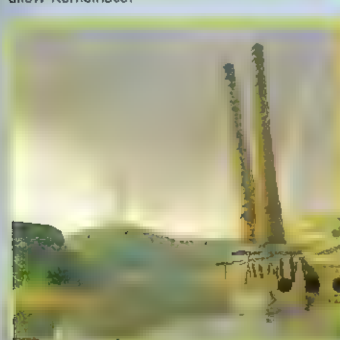
Ten siwy pan na zdjęciu to dr Wallace Breen – Ojciec Narodu, którego możesz dostrzec na miejskich telebimach, w telewizji oraz na monitorach komputerów. Zgodnie z tym, co udało nam się pokątnie dowiedzieć, w czasach pierwszej części HALF-LIFE dr Breen kierował laboratoriami Black Mesa. OK, żartowałem. On sam się do tego w pewnym momencie przyznaje.

Jak zatem można się spodziewać, dr Breen jest osobą ze wszech miar wykształconą. Zwłaszcza fizyka nie powinna kryć przed nim żadnych tajemnic. A jednak! Choć w pewnym momencie Wallace położy nawet swe wstrętne łapy na Giwerze Grawitacyjnej, nie zada sobie trudu, by zastanowić się, do czego Manipulator służy. To – pośrednio – zadecyduje o jego klęsce.



A KOMINY RUNĄ...

Fizyka w świecie HALF-LIFE 2 nie ogranicza się tylko i wyłącznie do tak małych obiektów jak puszki, beczki czy wraki samochodów. Jej prawom podlega tu – jak w życiu – wszystko i wszyscy. Poniżej możesz zaobserwować zachowanie komina cegielni, w który trafił jeden z ciężkich pocisków Kombinatu.







tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

BESTIARIUSZ

Nie mamy wiela miejsca, więc dla ułatwienia wprowadziliśmy system gwiazdek. Za ich pomocą opisywać będziemy stopień zagrożenia, jakie sprawia dany przeciwnik. Po lekturze tego tekstu będziesz zatem wiedział, czy przy spotkaniu z konkretnym stworem rozpocząć szarżę, czy lepiej gdzieś się schować. Poniżej oficjalny system punktowania:

* – *Minimalne ryzyko*
** – *Wymagana uwaga*
*** – *Lekkie zagrożenie*
**** – *Znaczne zagrożenie*
***** – *Najwyższe zagrożenie. [illegible]*

Now, for the fun part...

Witamy w bestiariuszu! Tutaj zapoznasz się z całą masą istot, które podczas gry w HL2 spotkasz i – prędzej czy później – zabijesz

OSTRZEŻENIE

W tej sekcji postaramy się opisać pokrótce bestie, jakie napotkasz na swojej drodze. Musisz jednak liczyć się z tym, że wiedza na temat oszałamiającego bogactwa gatunków wiąże się z odsłonięciem licznych tajemnic gry, czy też – jeśli zdecydujemy się na użycie swego rodzaju kolokwializmu – z [illegible] spojlerem. I cokolwiek zdecydujesz – pamiętaj, zostałeś ostrzeżony.

sekcja 1: BESTIE

ANTLION

Debiut: Rozdział 7, Highway 17
Pojawia się w rozdziałach: 7-9
Zdrowie: 30
*Zagrożenie: *****

Uwagi: Chowa się w piasku i wypełza z niego, gdy tylko poczuje wibracje. Na plażach staraj się zatem trzymać skał. Gdy już będziesz musiał z Mrówkolwami walczyć, pamiętaj, że atakują falami – po odparciu jednego ataku masz zawsze chwilę, aby się zmyć.



ANTLION GUARD

Debiut: Rozdział 8, Sandtraps
Pojawia się w rozdziałach: 8, 9
Zdrowie: 500
*Zagrożenie: ******

Uwagi: Zebrane feromony Strażnika umożliwiają dość ograniczoną kontrolę nad Mrówkolwami. Warto o tym pamiętać



BARNACLE

Debiut: Rozdział 3, Kanały
Pojawia się w rozdziałach: 3, 4, 6, 9, 10, 12
Zdrowie: 35
*Zagrożenie: **

Uwagi: Barnacle uwielbiają kryć się w ciemnych, ciasnych przejściach, gdzie zwieszają się z sufitu. Na ogół wystarczy wystrzelać w ich kierunku trzecią część magazynka. Zresztą nie wszystkie będziesz musiał wykończyć, drogi ziomie





KRWIOŻERCZA PIJAWKA

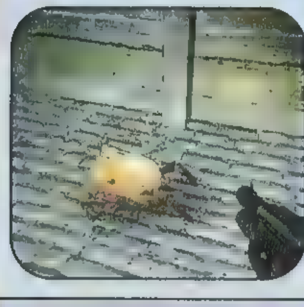
Debiut: Rozdział 7, Highway 17
Pojawia się w rozdziałach: 7, 8
Zdrowie: (niedostępne)
*Zagrożenie: ****

Uwagi: Pijawki są głównym powodem, dla których dłuższe przebywanie w wodzie nie ma w HL2 żadnego sensu. Nie próbuj nawet z nimi walczyć – gdy cię dopadną, po prostu wyjdź szybko z wody.

HEADCRAB

Debiut: Rozdział 3, Kanały
Pojawia się w rozdziałach: 3, 4, 6-13
Zdrowie: 10
*Zagrożenie: ***

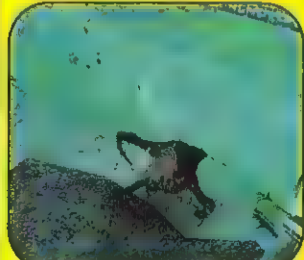
Uwagi: Nic nie działa na Headcraba tak dobrze jak umiejętnie wymierzony cios łomem. Możesz stosować też zwykły pistolet czy krótkie serie z SMG, ale mimo to – łom rządzi



TRUJĄCY HEADCRAB

Debiut: Rozdział 6, „We don't go to Ravenholm"
Pojawia się w rozdziałach: 6, 7, 9, 12
Zdrowie: 35
*Zagrożenie: ****

Uwagi: Ugryzienie tej małpy kosztuje 10 punktów zdrowia, poza tym na dłuższą chwilę twoje zdrowie spada do 1. Unikaj jak ognia i tłucz łomem. Ale tylko wtedy, gdy Trujących Headcrabów jest niewiele (1-2). W przypadku walki ze stadem wykorzystaj strzelbę lub rzucaj w nie elementy otoczenia (zlewy, kaloryfery)



SZYBKI HEADCRAB

Debiut: Rozdział 6, „We don't go to Ravenholm"
Pojawia się w rozdziałach: 6, 8-12
Zdrowie: 10
*Zagrożenie: ****

Uwagi: Jak wskazuje nazwa, te Headcraby są nieco szybsze od standardowych kuzynów. Różnią się też od nich wyglądem – odnóża Szybkich Headcrabów są dłuższe, bardziej pajęcze. Do ich wykończania najlepiej nadaje się oczywiście łom



ZOMBIE

Debiut: Rozdział 3, Kanały
Pojawia się w rozdziałach: 3, 4, 6, 8-12
Zdrowie: 50
*Zagrożenie: ***

Uwagi: Choć często pojawiają się stadnie, są dość powolne i na tyle głupie, że łatwo sobie z nimi poradzisz. Polecamy zwłaszcza strzelbę lub Magnum. Strzelaj w głowę – to najszybszy sposób na ich powalenie. No i wtedy załatwisz za jednym zamachem nosiciela (zombie) i pasożyta (Headcrab)



FRAGMENT ZOMBIE

Debiut: Rozdział 3, Kanały
Pojawia się w rozdziałach: 3, 4, 6, 8-12
Zdrowie: 25
*Zagrożenie: ***

Uwagi: To taka interaktywna połówka zombie. Celuj w głowę, aby zabić je jednym strzałem.



TRUJĄCY ZOMBIE

Debiut: Rozdział 6, „We don't go to Ravenholm"
Pojawia się w rozdziałach: 6, 7, 9, 12
Zdrowie: 175
*Zagrożenie: ****

Uwagi: Nie dość, że ten twór jest potwornie wytrzymały (potrzeba co najmniej trzech salw ze strzelby, aby posłać go na ziemię), to jeszcze płodzi co i rusz kolejne Trujące Headcraby. Zalecana walka na dystans, najlepiej z użyciem granatów lub pocisków rakietowych. Dodatkową atrakcją są Trujące Headcraby, które rozpełzają się po okolicy po śmierci nosiciela.



SZYBKI ZOMBIE

Debiut: Rozdział 6, „We don't go to Ravenholm"
Pojawia się w rozdziałach: 6, 8, 11, 12
Zdrowie: 50
*Zagrożenie: ****

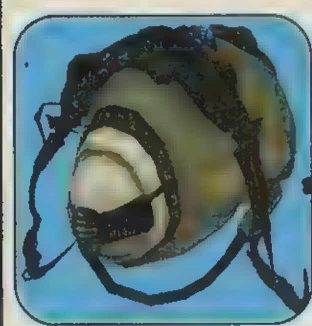
Uwagi: Najlepszym sposobem na powalenie tego przeciwnika jest salwa ze strzelby lub Magnum w sam środek czaszki. Nadejście szybkich zombie poprzedza z reguły upiorne wycie. Czasem możesz też przewidzieć, z której strony nadejdą – obserwując trzęsące się rynny czy barierki.



DORADCA KOMBINATU

Debiut: Rozdział 2, A Red Letter Day
Pojawia się w rozdziałach: 2, 14
Zdrowie: [niedostępne]
Zagrożenie: [niedostępne]

Uwagi: Można to zobaczyć na monitorach doktora Breena w Cytadeli. Tak właśnie prezentuje się prawdziwa twarz Kombinatu. Wejrzyj w nią i zadrżyj.



STRIDER

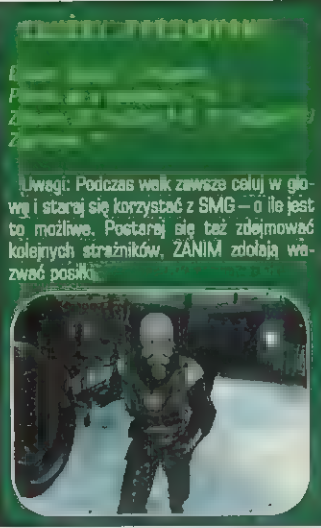
Debiut: Rozdział 1, Początek
Pojawia się w rozdziałach: 1, 11-13
Zdrowie: (wymagane 3 trafienia z RPG na niskim poziomie trudności)
(wymagane 5 trafień z RPG na średnim poziomie trudności)
(wymagane 7 trafień z RPG na wysokim poziomie trudności)
*Zagrożenie: ******

Uwagi: Poza wspomnianym wyżej RPG, do zniszczenia Wędrowca mogą przydać się też granaty, drugi tryb działania giwery pulsacyjnej, miotacz granatów z SMG. Pamiętaj jednak że trafienie z tych broni liczone jest jako pół trafienia z RPG. Gdy Wędrowiec będzie strzelał jasnym promieniem, uciekaj gdzie się da – to taki ulepszony railgun, który dezintegruje z prędkością światła.





sekcja 3: KOMBINAT



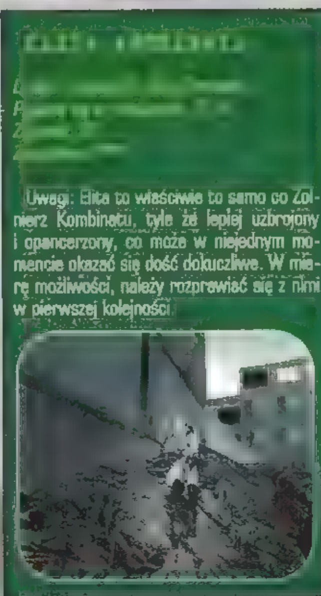
Uwagi: Podczas walk zawsze celuj w głowę i staraj się korzystać z SMG – o ile jest to możliwe. Postaraj się też zdejmować kolejnych strażników, ZANIM zdołają wezwać posiłki.

ŻOŁNIERZ KOMBINATU

Debiut: Rozdział 6, „We don't go to Ravenholm"
Pojawia się w rozdziałach: 6-14
Zdrowie: 50
*Zagrożenie: *****

Uwagi: Żołnierze Kombinatu są czujni, silni i przebiegli jak gnomy. Z reguły występują w grupach, których poszczególni członkowie współpracują ze sobą. Używaj karabinów maszynowych oraz strzelby i jak ognia unikaj walki w starciu.





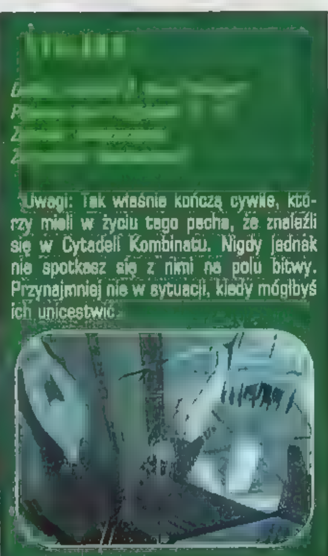
Uwagi: Elita to właściwie to samo co Żołnierz Kombinatu, tyle że lepiej uzbrojony i opancerzony, co może w niejednym momencie okazać się dość dokuczliwe. W miarę możliwości, należy rozprawiać się z nimi w pierwszej kolejności.

MANHACK

Debiut: Rozdział 3, Kanały
Pojawia się w rozdziałach: 3, 4, 8-13
Zdrowie: 25
*Zagrożenie: ***

Uwagi: Na tę maszynę istnieją dwa skuteczne sposoby. Pierwszy to dobrze wymierzony cios łomem. Druga możliwość pojawia się wraz ze zdobyciem Giwery Grawitacyjnej. Wtedy możesz przyciągnąć Manhacka do siebie i cisnąć nim o ścianę.



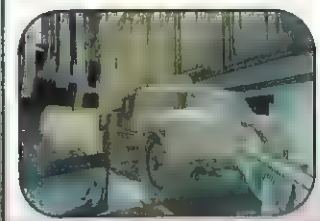


Uwagi: Tak właśnie kończą cywile, którzy mieli w życiu tego pecha, że znaleźli się w Cytadeli Kombinatu. Nigdy jednak nie spotkasz się z nimi na polu bitwy. Przynajmniej nie w sytuacji, kiedy mógłbyś ich unicestwić.

APC

Debiut: Rozdział 1, Początek
Pojawia się w rozdziałach: 1, 3, 4, 7, 8, 11, 12
Zdrowie: 750
*Zagrożenie: *****

Uwagi: Kiedy musisz zniszczyć jeden z Transporterów Opancerzonych (APC) będziesz z reguły dysponował odpowiednim uzbrojeniem, np. działkiem na dziobie twojej łodzi. W HL2 transportery APC wybuchają nadzwyczaj malowniczo.



ŚMIGŁOWIEC BOJOWY

[illegible]

Uwagi: Unikaj walki, uciekaj w kierunku najbliższej osłony. W przypadku spotkania Śmigłowca na wodzie, używaj działka zamontowanego na łodzi. Unikaj pocisków oraz min wystrzeliwanych przez helikopter.





DZIAŁKO STRAŻNICZE

Debiut: Rozdział 9, Nova Prospekt
Pojawia się w rozdziałach: 9-12
Zdrowie: [niedostępne]
*Zagrożenie: ****

Uwagi: Niezwykle czułe i raczej dokuczliwe stacjonarne działko maszynowe. Do ich zniszczenia przydadzą się przede wszystkim granaty. Pamiętaj, że możesz przenosić działka i wykorzystywać je przeciwko wszystkim, którzy nie służą Kombinatowi.



ROLLERMINE

Debiut: Rozdział 7, Highway 17
Pojawia się w rozdziałach: 7, 8
Zdrowie: [niedostępne]
*Zagrożenie: ***

Uwagi: Miny przytwierdzają się do twojej fury i – przy większej liczbie – uniemożliwiają kontrolowanie samochodu. Kiedy złapiesz minę, zatrzymaj furę, wyjmij Giwerę Grawitacyjną i poślij ją daleko w morze.

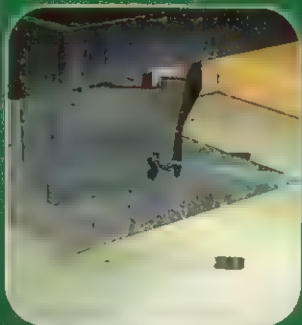


[illegible]

[illegible]

Uwagi: Gdy wieżyczka będzie wysuwać się z ziemi, wrzuć granat do środka. W przeciwnym razie będziesz narażony na spotkanie z absurdalnie wielkimi ilościami ołowiu wystrzelonego w twoją stronę. Podczas przemierzania rozdziału 12 uważaj na niebieskie promienie laserowe – to właśnie tam kryją się wieżyczki.





STATEK TRANSPORTOWY [illegible]

[illegible]

Uwagi: Zagrożenie, jakie sprawia sam statek, jest niewielkie, albowiem groźny jest tylko jego ładunek – z reguły oddział Służb Porządkowych lub wojsk Kombinatu. Z drugiej strony, nie jest to coś, z czym nie dałbyś sobie rady.

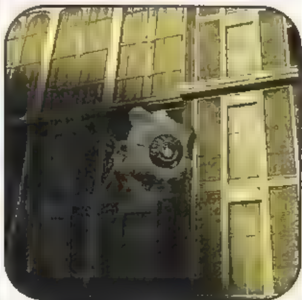




SKANER, WERSJA 1

Debiut: Rozdział 1, Początek
Pojawia się w rozdziałach: 1-5, 13
Zdrowie: 30
*Zagrożenie: **

Uwagi: Skanery w zasadzie nie zadają obrażeń. Po prostu śledzą każdy twój ruch i robią ci zdjęcia, oślepiając fleszem. Możesz wykańczać je mocnym ciosem łomem, Giwerą Grawitacyjną lub kilkoma pociskami z pistoletu. Gdy Skaner zacznie dymić, będzie próbował zdetonować się możliwie najbliżej ciebie. Zestrzel go więc, zanim się zbliży.



SKANER, WERSJA 2

Debiut: Rozdział 11, Anticitizen One
Pojawia się w rozdziałach: 11, 12
Zdrowie: 30
*Zagrożenie: **

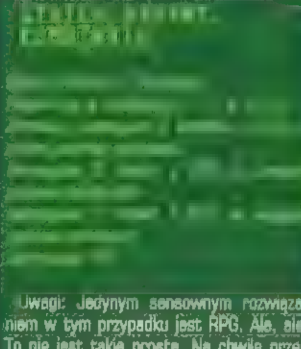
Uwagi: Ulepszona wersja Skanera wyposażona jest w karabin maszynowy oraz możliwość zrzucania inteligentnych min zwanych Hopperami. Dlatego też staraj się pozbywać ich, zanim zrzucą swoje ładunki. Karabin maszynowy, pistolet, broń grawitacyjna, łom – właściwie wszystko się nada.



[illegible]

[illegible]

Uwagi: Jedynym sensownym rozwiązaniem w tym przypadku jest RPG. Ale, ale. To nie jest takie proste. Na chwilę przed tym, jak otrzymasz RPG, oficer Kombinatu będzie objaśniał Manewr Korkociągowy (Corkscrew). Posłuchaj uważnie, o co chodzi, gdyż ta wiedza jest niezbędna do niszczenia Statków Bojowych.







Superbohater w akcji

HISTORIA „WOLNEGO CZŁOWIEKA" I JEGO ROLI NA ZIEMI

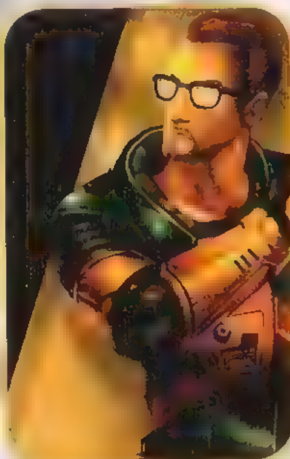

[illegible]



Proszę państwa, oto miś. Miś jest bardzo niegrzeczny dziś

Gordon Freeman, omyłkowo zwany także przez niektórych fanów Gordanem, urodził się w Seattle, USA. Data jego urodzenia nie jest znana, ale sądząc po tym, jak wyglądał w czasach wypadku w Black Mesa, pojawił się na Ziemi około 1965 roku.

Od wczesnych lat dziecięcych Gordon wykazywał zainteresowanie teorią względności oraz fizyką kwantową. Jego idolam z lat młodzieńczych był: Albert Einstein i Stephen Hawking (ten drugi fizyk zajmował się między innymi czarnymi dziurami). W wieku sześciu lat Gordon skonstruował wyrzutnię piłek tenisowych napędzaną butanem – do momentu rozpoczęcia pracy w Black Mesa był to jego jedyny wynalazek „militarny". Swoje zainteresowania rozwinął podczas studiów. W drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych ubiegłego stulecia odwiedził Instytut Fizyki Eksperymentalnej na Uniwersytecie w Innsbrucku i stał się świadkiem eksperymentów z teleportacją. Od tej chwili problem teleportacji stał się jego obsesją. W tym samym czasie w starej bazie militarnej Black Mesa w Nowym Meksyku pod wodzą badaczy Eliego Vance'a i Dr. Kleinera przeprowadzane były eksperymenty teleportacyjne. Naukowcy odzyskiwali kryształy z planety Xen i badali pochodzące stamtąd stwory.



Tu wypada na chwilkę się zatrzymać. Otóż planeta Xen była pierwszym obiektem ataku agresywnej rasy The Combine. Rasa ta zniewalała kolejne planety w następujący sposób: wybierała jedną osobę na przywódcę i przez to podporządkowywała ją Kombinatowi. Postać ta przeobrażała się w superżołnierza wyposażonego w najnowsze osiągnięcia technologiczne The Combine. W przypadku planety Xen był to Nihilanth. Wiadomości te są istotne dla zrozumienia całej historii HALF-LIFE, o czym za chwilę.

Wróćmy jednak do Gordona. Jest rok 1999, a nasz małomówny bohater właśnie otrzymał doktorat z fizyki teoretycznej. Tempo pracy na Uniwersytecie szybko zaczyna go nużyć, więc nie zastanawia się długo, gdy jego akademicki mentor Dr Kleiner oferuje mu robotę w Black Mesa. Widząc rozmach prac i ilość przeznaczonych na nie funduszy, Freeman domyślił się, że jego działania będą miały związek z wojskiem. Miał jednak nadzieję, że ich efekty da się wykorzystać też „w cywilu".

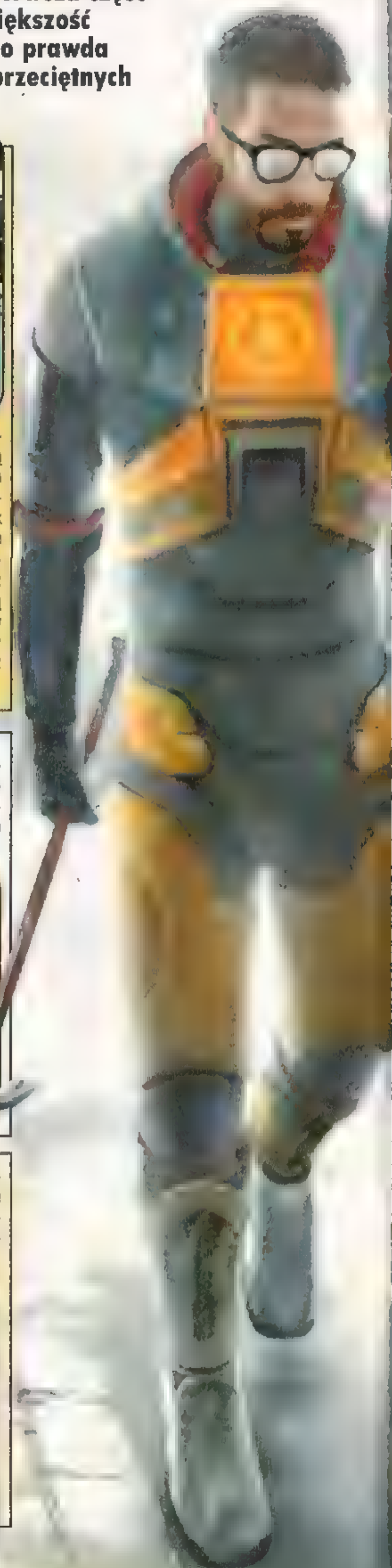
Szybko jednak okazało się, że wszelkie plany spaliły na panewce. Gdy pewnego dnia Gordon zajechał do pracy, założył swój słynny kombinezon HEV i otrzymał nowe próbki do badania, nie zdawał sobie sprawy, że właśnie odmieniał losy ludzkości. Nastąpiła katastrofa znana jako „Resonance Cascade". Tylko Gordon przeżył wybuch. Pojawienie się możliwości podróżowania między wymiarami i w czasie powoduje, że Freeman uwalnia Xen od władzy Kombinatu, ale jednocześnie zwraca uwagę tej rasy na Ziemię. W końcowej sekwencji pierwszej części HALF-LIFE otrzymuje od swojego nowego przewodnika i „szefa", tajemniczego G-Mana, wybór: albo zginiesz, albo będziesz pracować dla mnie. Nic dziwnego, że nasz bohater wybiera życie. G-Man usypia go na kolejne dziesięć lat czekając, aż nadejdzie właściwy moment, by przysłużyć się ludzkości.

Mija 10 rok „hibernacji" Freemana. W tym czasie na Ziemi dzieją się rzeczy okropne. Najpierw ludzkość przeżywa najazd obcych stworów z Xen i skupia się w miastach. Ten atak jeszcze udało się Ziemianom przetrwać, ale już masową inwazję Kombinatu nie. Liderem świata został niejaki Wallace Breen, były administrator Black Mesa, teraz pracujący dla najeźdźców. Stolicą nowego świata jest City 17 a główna siedziba Wallace'a Breena to City 17 Citadel. G-Man budzi swojego podopiecznego słowami: „Właściwy człowiek w niewłaściwym miejscu może odmienić losy tego świata". Więcej nie powiem... Pora, byś jako Gordon zbawił ludzkość i uwolnił ją od Kombinatu oraz pana Breena.

tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski

Dodatki do HL1 i HL2

HALF-LIFE to nie tylko znakomita gra, ale i doskonałe narzędzie dla modderów. Pierwsza część serii obrosła w mody niczym Joel brudem. Te najciekawsze opisaliśmy poniżej. Większość miejsca poświęciliśmy jednak przygotowywanym rozszerzeniom do HALF-LIFE 2. Co prawda prace nad nimi dopiero się zaczynają, ale... niektóre będą POTĘĘĘŻNE! Twórcom przeciętnych strzelanek, jakich na rynku mnóstwo, zrobi się wkrótce cholernie głupio...



Counter-Strike
Gra: Half-Life
Tryb: Multiplayer



Klasyka klasyk, najpopularniejsza gra sieciowa w historii branży. Jej akcja toczy się w czasach współczesnych przy użyciu istniejących w rzeczywistości modeli broni, które za wirtualną kasę kupuje się przed akcją. Dwie drużyny: terrorystów i antyterrorystów – rywalizują ze sobą na niewielkich, ale malowniczych mapach. Działają zarówno w terenie zamkniętym, jak i na otwartej przestrzeni: wśród arabskich domków bądź na stacji kolejowej. Obie drużyny mają oczywiście przedwstawne cele, zależne od trybu gry i charakteru mapki. Czasem trzeba chronić (względnie zabić) VIP'a, innym razem odbić zakładników bądź rozbroić bombę. Mod doczekał się komercyjnej wersji, zawierającej poprawioną grafikę i tryb Single-player. Niestety, COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO był spóźniony o dobre dwa lata i nie spodobał się graczom. Mod został przeniesiony na konsolę Xbox, a z okazji premiery HALF-LIFE 2 wydano jego poprawioną wersję, zatytułowaną COUNTER-STRIKE: SOURCE.



Half-Life: Opposing Force
Gra: Half-Life
Tryb: Single-player

Pierwszy komercyjny dodatek do HALF-LIFE, próba spojrzenia na wydarzenia w laboratoriach Black Mesa z zupełnie innej strony. Gracz wciela się w doskonale wyszkolonego żołnierza, Adriana Shapharda który przybywa wraz z oddziałem na miejsce z rozkazem zabicia Gordona Freemana. Niestety, dość szybko traci kontakt z kumplami i musi samotnie walczyć z inwazją z kosmosu. Krok po kroku poznaje przerażającą prawdę o prowadzonych eksperymentach i powoli, ale dość drastycznie zmienia poglądy. Po drodze zwiedza zarówno nowe, jak i stare lokacje, spotyka G-Mana, a także wpada na samego Freemana. Dodatek przyniósł oczywiście nowych przeciwników oraz parę efektownych broni, w tym wygodną snajperkę i „taśmówkę" rodem z filmów o Rambo. Do pakietu dołączono nowe mapy do trybu Multiplayer, przygotowane przez najlepszych mapperów z całego świata.





Team Fortress Classic
Gra: Half-Life
Tryb: Multiplayer

Pierwszy TEAM FORTRESS był niezwykle popularną modyfikacją QUAKE'a, bazującą na drużynach i wymuszającą na graczach zaangażowanie taktyczne, a nie zręcznościowe. Tuż po premierze HALF-LIFE firma Valve postanowiła zmodyfikować ów pomysł i wydać go pod postacią komercyjnego dodatku TEAM FORTRESS 2: BROTHERHOOD OF ARMS. Niestety, coś chłopakom nie wyszło i w efekcie TEAM FORTRESS trafił do Sieci jako darmowy mod. Program przynosi kilka trybów rozgrywki, w tym szalenie popularny Capture The Flag (walka o kawałek szmaty), Domination (zabawa w kontrolowanie możliwie dużego obszaru) i Hunted (polowanie na prezydenta ochranianego przez drużynę przeciwnika). Dla każdej z postaci należy wybrać jedną z dostępnych klas, od scout po heavy machine guy. To naprawdę wciąga!



Dragonball Adventures
Gra: Half-Life 2
Tryb: Single/Multi



Bardziej ciekawostka niż mod dla poważnych graczy – widowiskowa strzelanka wykorzystująca postacie z popularnego serialu animowanego „Dragonball". Fani zabaw w Sieci znajdą tu kilka różnych trybów i dziesiątki map odwzorowujących miejsca znane z telewizji. Osoby chcące grać samotnie wyruszą w podróż przez serialowe krainy popracują nad rozwojem postaci, a nawet wykonają 50 zleceń powierzonych przez napotkanych bohaterów! Autorzy moda zapowiadają 5 grywalnych postaci oraz co najmniej 10 pojazdów, którymi można będzie poszaleć. Ciekawostką mają być elementy sztuk walk oraz ścieżka dźwiękowa znana chyba wszystkim fanom „Dragonball". Mod powstaje powoli i przed programistami jeszcze szalenie długa droga, jednak już dziś zapowiadają, że w Sieci pojawi się co najmniej kilka jego odcinków. Szalenie!





Menace
Gra: Half-Life 2
Tryb: Single-player

Zapowiedziana na połowę przyszłego roku modyfikacja drugiej części gry. Jej akcja toczy się w połowie XIX wieku, kiedy to niemłody już wykładowca akademicki (a niegdyś żołnierz) przybywa do Akademii Wojskowej z serią odczytów. Ma nadzieję spędzić upojny miesiąc i zapomnieć o problemach, ścigających go w rodzinnym mieście. Niestety, szybko odkrywa gigantyczny spisek, łączący lokalne władze i hierarchów Kościoła, a jednocześnie stanowiący śmiertelne zagrożenie dla dziesiątków zwykłych ludzi. Postanawia wkroczyć do akcji... Autorzy moda obiecują klimat rodem z horroru, 12 szalenie nietypowych broni oraz sześć godzin intensywnej zabawy. Wciąż jednak szukają chętnych do współpracy – grafików, programistów, dźwiękowców.

Half-Life: Blue Shift
Gra: Half-Life
Tryb: Single-player

Samodzielny, komercyjny dodatek do HALF-LIFE, przeniesiony wprost z konsoli DreamCast. Gracz po raz kolejny trafia do Black Mesa Research Facility. Tym razem wciela się w Barneya Calhouna, ochroniarza zatrudnionego w wspomnianym laboratorium. W czasie wybuchu gość siedzi w windzie, a sekundy po nim wali się z łoskotem na ziemię. Wkrótce po odzyskaniu przytomności rzuca się na ratunek cywilom uwięzionym w kompleksie. Dość szybko spotyka bestie z innego wymiaru, a także komandosów strzelających do wszystkiego, co się rusza. Zwiedza obszary niedostępne dla Freemana, a także trafia na planetę Obcych. Wielką atrakcją BLUE SHIFT był tzw. High Definition Pack, poprawiający jakość grafiki w programie. Do zestawu dołączony był też HALF-LIFE: OPPOSING FORCE.





Wanted: Outlaws and Lawmen
Gra: Half-Life 2
Tryb: Multiplayer



WANTED w wersji wykorzystującej silnik pierwszego HALF-LIFE należał do ścisłej czołówki sieciowych modyfikacji. Wersja wykorzystująca engine Source dopiero powstaje, ale już dziś zapowiada się porywająco. Gracz po raz kolejny trafi na Dziki Zachód, do świata parszywych kowbojów i wiecznie prawych szeryfów (oraz niegrywalnych Indian, którzy będą atakować kogo popadnie). Weźmie udział w ulicznych strzelaninach oraz napadach na banki. Spróbuje też odbić względnie obronić złoto przewożone w pociągu. Pojawią się wreszcie dyliżanse, konie i zawodowi rewolwerowcy, a także zakopane skarby i zasypane kopalnie. Autorzy przewidują kilka klas postaci oraz całą masę sprzętu, począwszy od niesamowicie popularnego colta, a na srebrnym Winchesterze skończywszy. Prace nad programem już się rozpoczęły, jednak tworząca mod ekipa wciąż poszukuje nowych grafików i mapperów.



Black Dragon
Gra: Half-Life 2
Tryb: Single/Multi

Jeden z najciekawszych dodatków do HL2, przygotowywany przez zespół pod dowództwem mieszkającego w Kanadzie Polaka Krzysztofa Kruka. Jego akcja toczy się w 2190 roku na planecie Gaia IV atakowanej przez wojska Konfederacji Wschodniej. Gracz wciela się w żołnierza Unii i walczy o wolność swojego ludu. Bierze udział w kilkunastu olbrzymich bitwach i, co ciekawe, nie zawsze wygrywa. Porażka w starciu nie oznacza bowiem końca gry, choć ma swoje z reguły dość bolesne konsekwencje. Jakie? Przykładowo w kolejnym starciu będzie odpowiednio trudniej: po stronie przeciwnika pojawią się dodatkowe jednostki, a obrońców będzie mniej. Jakby tego było mało, bohater walczy zarówno w przestrzeni kosmicznej, jak i na powierzchni Ziemi, stosując całą masę różnych broni powstałych w ciągu ostatnich 500 lat. Samoloty, czołgi, udziwnione guny – do wyboru, do koloru.



Skull and Cross Bones
Gra: Half-Life 2
Tryb: Multiplayer

Przygotowywany od niedawna sieciowy mod do drugiej części zabiera graczy na wycieczkę na XVII-wieczne Karaiby. Czekają ich tam dynamiczne walki o portowe miasteczka i bogate wioski, polowania na nieprzebrane skarby i starcia ze sługusami gubernatora. Nie zabraknie też abordaży oraz pojedynków na pokładach smukłych szkunerów. Tym, którzy za morzem nie przepadają, pozostaną spacery po dżungli, spotkania z dzikimi zwierzętami i próby uniknięcia pułapek. Prócz klasycznych pistoletów i armat w grze pojawią się różnego rodzaju szable i szpady. Walki przy ich użyciu przypominać mają to, co znamy z gier o rycerzach Jedi. Autorzy obiecują też, że w SKULL AND CROSS BONES da się pokierować wielkimi statkami!

Bloodthirst
Gra: Half-Life 2
Tryb: Multiplayer



W niedalekiej przyszłości pewna zapomniana rasa wampirów powoli powraca do życia. Jej członkowie, okrutne wampiry, odzyskują dawne, imponujące umiejętności walki oraz niesamowitą odporność na ciosy. Przeciwko potworom staje jednak drużyna wyspecjalizowanych pogromców bestii, specjalistów od różnej maści upiorów i dziwadeł. Wybucha konflikt, którego częścią staje się gracz. Co obiecują autorzy moda? Przede wszystkim rozgrywkę drużynową oraz rozbudowany rozwój postaci. Do tego dochodzą świetne efekty wizualne, niecodzienna, wampirza fizyka przedstawionego świata oraz możliwość nadania bohaterowi niemal dowolnego wyglądu (modyfikowalne ubranie, twarz, fryzura). Prócz klasycznych broni takich jak obrzyn, bazooka czy granat, pojawią się ostre samurajskie miecze, kastety oraz shurikeny. Będzie nawet bullet-time!

They Hunger
Gra: Half-Life
Tryb: Single-player

Trzyczęściowy mod, jedna z najlepszych produkcji przeznaczonych dla pojedynczego gracza. Tajemniczy doktorek tworzy potężnego wirusa, który ożywia zmarłych. W ciągu jednej nocy z grobów wstają dzikie bestie – nie tylko ludzie, ale i zwierzęta. Wędrujesz więc przez mroczne, niepokojące lokacje i walczysz z tłumami potworów. Atakują cię zombiaki, upiorne siostrzyczki ze szpitala dla wariatów, martwi księża (Jankowski i Rydzyk RULEZ!), byki oraz inne maszkary. Wśród broni pojawiają się łopaty, parasolki i noże, są też jednak strzelby czy pistolety. Największą zaletą programu jest niesamowity klimat grozy. Stawia on serię THEY HUNGER w absolutnej czołówce horrorów FPP. Innymi słowy, jeśli uwielbiasz gry takie jak RESIDENT EVIL bądź NOSFERATU, będziesz zachwycony.





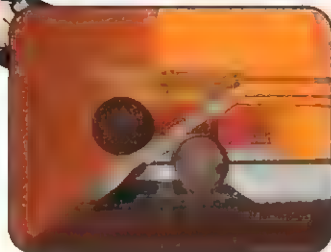
Bum-Life 2
Gra: Half-Life 2
Tryb: Multiplayer

Pomysł jest prosty. Każda mapa to jedno niewielkie, współczesne miasto, względnie duża dzielnica. Niby standard, ale w BUM-LIFE 2 do każdego domu można wejść i każdy pokój zdemolować. Można też skorzystać z dowolnego środka lokomocji, w tym tramwajów, autobusów i wagoników metra. Da się nawet wdrapać na drzewo, przeskoczyć płot, wskoczyć do kabiny szybowca, przepłynąć na drugą stronę rzeki, by tam wziąć udział w ulicznych burdach. Bronie? Wszystko to, co można znaleźć na ziemi bądź zwinąć ze sklepu. Proste pistolety i kije bejzbolowe, ale i koktajle Mołotowa, sztachety, nieśmiertelne tomy i jakieś rury wyrwane bez pardonu z piwnicznej ścianki. Autorzy gry obiecują tryby Deathmatch, Team Deathmatch i Capture The Flag.

The Cats Cry
Gra: Half-Life 2
Tryb: Single-player



Potężny, wręcz gigantyczny epizod przeznaczony dla pojedynczego gracza – tak reklamują swój produkt autorzy moda THE CATS CRY. Panowie dopiero rozpoczynają prace nad nim, lecz mają już całą masę fajnych concept artów oraz szczegółowo rozpisany scenariusz. Młody mężczyzna budzi się w szpitalu. Nie pamięta, kim jest i dlaczego znalazł się w tym miejscu. Następnego dnia, w pierwszy dzień Bożego Narodzenia, otrzymuje dziwny prezent – naładowany pistolet, a także list. „Mam wrażenie, że chcą Cię zabić. Jeśli nie odezwiesz się do połowy lutego, uznam, że im się udało". Wkrótce bohater opuszcza izbę przyjęć i przenosi się do pobliskiego motelu. Tam po raz pierwszy zostaje zmuszony do sięgnięcia po broń. Na miejscu pojawia się też tajemnicza dziewczyna...



Rebellion
Gra: Half-Life
Tryb: Single-player

Opowieść w dość luźny sposób nawiązująca do wydarzeń z laboratoriów Black Mesa, a jednocześnie kontynuująca historię opisaną w modzie VENGEANCE. Główny bohater z uporem maniaka poluje na G-Mana, wędrując przez rozległe miasta i dopracowane wnętrza budynków. Zdobywa nowe bronie i walczy z coraz inteligentniejszymi przeciwnikami. Ba, komunikuje się nawet z botami oraz... co jakiś czas idzie spać, by nabrać sił! Autorzy tego rozszerzenia najwyraźniej gustowali w grach role-playing. Postarali się też o poprawki graficzne, dzięki którym program chodzi nieco wolniej, ale i wygląda dużo lepiej od podstawowego HALF-LIFE. Warto podkreślić, że w odróżnieniu od innych darmowych modów, w REBELLION premiowane jest myślenie i kombinowanie. Metoda „na rympał" nie zawsze kutkuje, ba, niekiedy ściąga na głowę bohatera nieliche problemy. W chwili obecnej nie wiadomo nic na temat ewentualnych przenosin tego rozszerzenia na engine Source.



Dystopia



Bliski przyjaciel znanego TRON 2.0, niestety przeznaczony wyłącznie do zabawy w Sieci. Jego akcja toczy się w niedalekiej przyszłości, kiedy to świat opięła szybka sieć nadinternetowa, a megakorporacje w sposób twardy i zdecydowany rządzą światem. Ruch oporu niby istnieje, lecz tworzą go punki, anarchiści, terroryści oraz hackerzy. Goście ci są jak szczury, wszędzie ich pełno i nic sobą nie reprezentują. Kradną, podpalają, włamują się na prywatne serwery i przejmują cenne programy, zapychają warezy scrackowanym śmieciem. Dla nich porządna praca jest jak Mediamarkt – uważają, że „powinni tego zabronić". Nic dziwnego, iż najemnicy pozostający na usługach korporacji coraz częściej zapuszczają się do Cyberświata, by tam walczyć z hackerami. Areną tych starć są wirtualne pola gier, sztuczne miasta i nierzeczywiste biurowce...



Gunman Chronicles

Nieco zapomniany już, komercyjny mod bazujący na silniku pierwszej części HALF-LIFE. Napisało go kilkunastu grafików, programistów i designerów z różnych części świata. Panowie komunikowali się za pomocą Internetu, w ten sposób wymieniali materiały i pisali scenariusz. [...]ów zwanych Rewolwerowcami, który jako jeden z niewielu przeżył ciężką bitwę z Xenomami. Od tej pory jest zdany sam na siebie. Obok zwykłych pistoletów, karabinu maszynowego, pistoletu laserowego, wyrzutni rakiet, mamy do dyspozycji również broń skonstruowaną na bazie technologii Obcych. Dzięki niej bohater w ogóle ma jakiekolwiek szanse w walce z najeźdźcami. GUNMAN CHRONICLES stanowi żywy dowód na to, że autorzy najlepszych modów mają szansę na niezły zarobek. Wystarczy bowiem ciężką pracą udowodnić, iż jest się wartym kasy – a wówczas kasa sama się pojawi na koncie (mod był sprzedawany w sklepach jako osobna gra). Cenne to doświadczenie!



Hour-Glass
Gra: Half-Life
Tryb: Single-player

Kontynuacja wydarzeń opisanych w pierwszej części HALF-LIFE. Gordon Freeman opuszcza Black Mesa jako zwycięzca i niespełna pół roku później podejmuje pracę w firmie Intergalactic Time Reassurance. Otrzymuje posadę strażnika czasu, gościa, który pilnuje, czy wszystko aby na pewno jest w porządku. Niestety, dość szybko na ekranie pojawia się G-Man i zaczyna szaleńie kręcić. Główny bohater bierze łom i rusza do akcji. Walczy z ludźmi i kosmitami, a nawet na chwilę opuszcza Ziemię, by gdzieś w innym wymiarze spuścić łupnia parszywym robalom. Zdobywa też nowe bronie, w tym uniwersalną kuszę, oraz uczy się zabijać niewinnych ludzi. Autor przygotował naprawdę dużo nowych grafik, a także napisał klimatyczną ścieżkę dźwiękową, znacznie uatrakcyjniającą to rozszerzenie. Uwaga! Mod ze względu na sporą dawkę przemocy oraz znaczną porcję erotyki przeznaczony jest wyłącznie dla graczy dorosłych.



Valadil



Kolejna totalna konwersja drugiej części HALF-LIFE, tym razem pozwalająca zabawić się w drużynach. Gracz przenosi się w czasy średniowieczne, lekko podszyte klimatem fantasy. Bierze udział w atakach na zamki i kasztele, broni twierdz i bije się o niewielkie wioski. Zwiedza nieprzebyte lasy, gdzie przygotowuje zasadzki na drużynę wroga. Oczywiście nie wałczy przy pomocy łomu, karabinu maszynowego i czołgu – do dyspozycji ma drewniane łuki i kusze, świeżo wykute miecze, noże, a nawet potężne machiny oblężnicze, przy pomocy których zasypuje mury zamku kamieniami. Sporo czasu traci na typowo babskie przebieranki. Zarzuca sobie na łeb szyszak bądź wiadro, starannie dobiera zbroję, decyduje o rodzaju stalowych kamaszy, które wkłada na stopy



Norway under Siege: Resistance
Gra: Half-Life 2
Tryb: Multiplayer

Dziewiątego kwietnia 1940 roku wojska hitlerowskiej Rzeszy wkroczyły na teren Norwegii. Oczywiście miejscowym było to cholernie nie na rękę, więc rzucili się do obrony kraju. Gracz wciela się w jednego z żołnierzy i rusza do boju. Walczy za pomocą autentycznych broni, w razie potrzeby używa bagnetu bądź odrzuca wrogom granaty.

Gracz trafi w miejsca, które istnieją w rzeczywistości! Autorzy RESISTANCE dążą bowiem do tego, by ich modyfikacja biła realizmem na głowę wszystko to, co do tej pory stworzono. Można i należy wręcz oczekiwać poprawionych trajektorii kul (zwłaszcza przy rykoszetach), wielu stref rażenia na każdym z ruchomych obiektów (co innego zranić gościa w nogę, a co innego w brzuch czy głowę), a także licznych pojazdów (od motocykli po czołgi, a nawet samoloty typu Fokker!). Wszystko razem brzmi wyjątkowo atrakcyjnie. Oby nie skończyło się na zapowiedziach!



Cold War: Melting Pot
Gra: Half-Life 2
Tryb: Multiplayer



Na zupełnie inną wojnę zaprosi graczy w 2005 roku grupa koderów ukryta pod nazwą CW:MP. Ich scenariusz toczy się w latach 50. i 60. ubiegłego wieku, gdy napięcie pomiędzy państwami NATO i Układu Warszawskiego sięgało zenitu. Gracz będzie mógł wcielić się w żołnierza dowolnej ze stron i ruszyć do walki na jednej z kilku charakterystycznych miejscówek, m.in. na Kubę, a później do Europy Zachodniej i Rosji. Prócz klasycznych broni z tego okresu oraz charakterystycznych pojazdów pojawi się konieczność zadbania o paliwo do maszyn oraz żarcie dla żołnierzy. Sama rozgrywka zyska charakter kampanii. W zależności od rezultatu działań na danej mapie kolejna odwzorowuje tereny położone na wschód od niej (w przypadku zwycięstwa NATO) bądź na zachód (w przypadku zwycięstwa komuchów). To może być naprawdę swojski mod!

Renegade X: The Dead 6
Gra: Half-Life 2
Tryb: Single/Multi



Rozszerzenie COMMAND AND CONQUER RENEGADE, wykorzystujące silnik Source przeznaczone do zabawy zarówno samotnej, jak i w Sieci (Team Deathmatch, Deathmatch, RTSFPS C&C Mode Capture The Flag, Assault). Główni bohaterowie nie żyją. Jeden z nich zginął w czasie zamachu terrorystycznego w południowym Chile, inny padł na Bałkanach, kogoś zarżnęli kacykowie w czasie walk plemiennych w Nigerii. Razem tworzą Martwą Szóstkę i działają na rzecz GDI. Wykonują najtrudniejsze zlecenia za liniami wroga i nękają każdego przeciwnika, jaki pojawi się w zasięgu ich wzroku. Autorzy obiecują sprzęt, który gracze znają z RENEGADE, a także poprawioną fizykę otaczającego świata oraz nową ścieżkę dźwiękową.

First Moon
Gra: Half-Life 2
Tryb: Single-player



Grupka młodych, niepokornych Czechów majstruje przy bardzo ciekawym modzie, opowiadającym o następstwach „ekologicznej" polityki największych mocarstw. Smog pojawiający się nad coraz większymi połaciami lądu spowodował, że w 2025 roku niemal cała Europa i Azja znalazła się pod wodą. Ci, którzy ocaleli, rozpoczęli walkę o zdrowe środowisko, rezygnując ze starych zdobyczy cywilizacji. Akcja toczy się ponad 60 lat później w mieście Shenzhen, gdzie pojawiają się dwaj pierwsi genetycznie zmodyfikowani żołnierze – zalążek oddziałów wielkiej korporacji uzurpującej sobie prawa do władzy nad światem. O dziwo, wymawiają służbę swym twórcom i postanawiają wykorzystać swe umiejętności, by zapobiec przyszłym konfliktom. Kieruje nimi gracz. Co jakiś czas łączy się z cybersiecią, przegląda setki dokumentów i analizuje zebrane materiały. Oczywiście niejednokrotnie walczy, a także wykonuje (nieliniowe) zadania.

Day of Defeat
Gra: Half-Life
Tryb: Multiplayer

Dość podobny do opisanego wcześniej RESISTANCE jest DAY OF DEFEAT, niezwykle popularny mod zamieniający oryginalne światy HALF-LIFE na okopy II wojny światowej. Gracz wciela się w żołnierza walczącego po stronie aliantów bądź państw Osi. Przed rozpoczęciem zabawy wybiera, kim chce być (m.in. strzelec, spec od broni ciężkiej, snajper), a potem rusza do boju. Oczywiście korzysta z broni, którą stosowali sołdaci 60 lat temu. Ma do dyspozycji między innymi klasycznego Garanda, Thompsona, M1, snajperkę Springfielda 03, nóż, granat, a nawet zwykłego colta. Zwiedza brudne, zdemolowane przez wojnę miejsca, miasta pełne ruin, zniszczonych pojazdów i śmierdzących zaułków. Walczy w okopach, na otwartej przestrzeni, a także w miastach, gdzie każdy budynek może dać schronienie snajperom. DAY OF DEFEAT dostępny jest w sklepach jako samodzielny program, jednak posiadacze legalnego HL mogą go po prostu ściągnąć z Sieci – oczywiście za darmo. Co więcej, Valve pracuje nad jego konwersją do poziomu HALF-LIFE 2.



KONKURS SMS

Odpowiedz na pytanie, wyślij SMS'a i wygraj łom Freemana!

Kim z zawodu jest Gordon Freeman?

A) prawnikiem
B) naukowcem
C) dziennikarzem

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CL.EE.#, zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do 31 stycznia 2005

koszt wysłania wiadomości – 1.



Wampir: Buglines

Pierwszym programem wykorzystującym silnik HeeLowy Source jest VAMPIRE: THE MASQUERADE: BLOODLINES widowiskowy role-play autorów ARCANUM. Przenosi on graczy do Świata Mroku, a ściślej – do gotyckiej wersji współczesnego Los Angeles. Nie jest to oczywiście to samo miasto, jakie widzowie znają z telewizyjnych programów turystycznych. Po ulicach spacerują bowiem wąpierze, wilkołaki i duchy, a przestępczość rośnie w zawrotnym tempie. Psychopaci, mordercy, prostytutki i handlarze bronią powoli stają się równie pospolici co sprzedawcy gazet, a narkotyki czy karabin maszynowy można kupić na każdym rogu. Główny bohater, dopiero co przemieniony wampir, powoli wspina się po szczebelkach kariery. Jednocześnie uczy się wykorzystywać swoje nowe możliwości i poznaje prawdę o mrocznej stronie L.A. Kapitalna atmosfera, rozbudowane dialogi oraz całkowita swoboda zabawy to największe zalety programu.

Silnik zapożyczony z HALF-LIFE 2 sprawdza się przyzwoicie. Miasto wygląda widowiskowo, jest duże i ponure. Animacje postaci stoją na najwyższym poziomie, a gra świateł autentycznie przytłacza. Niestety, programiści spieszyli się i nie zdołali zoptymalizować kodu. W efekcie gra „czka" nawet na największych rozdzielczościach, wielokrotnie wychodzi do systemu i zawiera setki pomniejszych błędów. Do czasu wydania kilku co najmniej łat nie ma sensu podchodzić do programu. Potem zaś... trzeba podejść do niego koniecznie. BLOODLINES jest naprawdę świetną pozycją!

Banowanie na Steamie

Firma Valve walczy z nielegalnymi kopiami swej najnowszej gry na wszystkie możliwe sposoby. Nie tylko blokuje pirackie serwery COUNTER-STRIKE i walczy z warezami, ale i blokuje nielegalne konta. Pod koniec listopada zamknięto ich ponad 20 tysięcy – wszystkie zarejestrowane na podstawie tego samego klucza. Przedstawiciele zachodnich serwisów zwracają jednak uwagę, że część osób gra obecnie bez podłączenia się do Internetu, poza systemem Steam i radzi sobie bez niego doskonale. „Mamy oko na konta, które używają HALF-LIFE 2 z crackiem. Wkrótce je wyłączymy" – zapowiada jednak Gabe Newell z Valve, ten sam, który niegdyś nie upilnował swojego własnego konta pocztowego.

Konsolowo

Zdominowany przez piratów rynek pecetowy z reguły nie dostarcza wielkich zysków, zwłaszcza w przypadku produkcji tak drogich jak DOOM 3 czy HALF-LIFE 2. Nic dziwnego, że ich producenci myślą o przeniesieniu obu projektów na konsole. ID Software potwierdziło już oficjalnie, że prace nad DOOM 3 przeznaczonym dla Xboxa trwają. Na tę samą konsolę trafić ma HALF-LIFE 2, ba, być może zostanie też skonwertowany na PlayStation 2. Niestety Valve nie zamierza komentować tych sensacyjnych wieści. Nie wiadomo nawet, czy firma Gabe Newella w ogóle zajmie się wersjami konsolowymi. „Jeśli już, zrobią to niezależne studia zewnętrzne" – twierdzą ludzie znający ją od środka.

Instrukcja za kasę

Do pełnej wersji gry HALF-LIFE 2 nie dołączono instrukcji. Mniej pojętni zachodni gracze zostali tym samym zmuszeni do zakupu jednego z dwóch oficjalnych poradników. „Half-Life 2 Official Game Guide" liczy 320 stron, opisuje świat gry, bronie i potwory, a także zawiera komplet kolorowych map i dokładny opis przejścia każdej z nich. Pozycja kosztuje niecałe 25 dolarów, czyli blisko 100 złotych. Znacznie droższy (35 USD przy 280 stronach) jest „Half-Life 2: Raising the Bar". Jego autorzy zamieścili w swym wydawnictwie kilkanaście obszernych wywiadów, setki ekskluzywnych ilustracji, szkiców i obrazków, jakie przekazało im Valve. Opisali też proces tworzenia gry. I pomyśleć, ten numer CLICKA! kosztuje mniej niż dziesiątą część tej sumy!



HALF-LIFE 2

Gordoniada

Włączasz QUAKE 3 ARENA – Gordon Freeman. Przełączasz się na UNREAL TOURNAMENT – Gordon Freeman. Wkurzony zapodajesz JEDI ACADEMY – Gordon Freeman. Boisz się otworzyć lodówkę. Otwierasz ją jednak i – tak dokładnie! Pasztetowa z bródką, w rogowych okularach! Nic dziwnego, że skórka bohatera obu części HALF-LIFE należy obecnie do najpopularniejszych w Sieci. Stworzono je, odpowiednik do niemal wszystkich gier zręcznościowych ostatnich lat!



Będzie ciąg dalszy!



To też nieoficjalne, ale raczej pewne (choć stuprocentowej pewności nie ma). Otóż Valve ma struje oficjalny dodatek do HALF-LIFE 2, zawierający albo dalsze losy Freemana albo spojrzenie na wydarzenia z City 17 z zupełnie innej strony. Rozszerzenie przyniesie delikatne poprawki graficzne, kilka nowych rodzajów broni, nowe bestie i... jeszcze bardziej widowiskowe lokacje. Ponoć mocno zakonspirowana ekipa programistów rozpoczęła już prace nad trzecią częścią gry. Na razie trwają prace koncepcyjne oraz budowa nowego silnika. Nic dziwnego – na premierę „trójki" trzeba będzie poczekać co najmniej dwa lata.

Pojedynek w śniegu

Wigilia zbliża się wielkimi krokami, zaś Mikołaje biegają już po okolicy. Każdy niesie worek, ale na pewno nie odda go drogom! Bo, jeszcze ich śniegiem obrzuci! SNOW WAR to zwariowany mod pierwszej części HALF-LIFE. Gracz wybiera jedną z kilku postaci i wyrusza do zasypanego śniegiem miasteczka, gdzie walczy z przeciwnikami. Niby klasyczny Deathmatch, ale śnieżki wpierw trzeba utoczyć, a potem... okazuje się, że tylko trzy sztuk mieszczą się w kieszeni. Mocno zmienia to charakter gry i sprawia, że taktyka wysuwa się na pierwszy plan. Autorzy gry zapowiadają, że jeśli program odniesie sukces, zostanie przeniesiony na silnik Source.



Source rozchwyt...

Silnik zastosowany w grze HALF-LIFE 2 pojawił się już w VAMPIRE: THE MASQUERADE: BLOODLINES. Tymczasem trwają prace nad dwoma kolejnymi produkcjami. TWILIGHT WAR: AFTER THE FALL (obrazki obok) będzie grą sieciową z akcją osadzoną w postapokaliptycznych realiach roku 2296. Dwieście lat wcześniej wojna między Ziemianami a kosmitami zamieniła większą część Zielonej Planety w zgliszcza. Obecnie ludzkość odradza się i przygotowuje do ponownej walki. Program, prócz wielu cech charakterystycznych dla gier MMOaRPG, zawierać ma liczne i bardzo widowiskowe sceny akcji. Nad drugim, nienazwanym jeszcze projektem wykorzystującym Source, pracuje od ponad roku firma Arkane Studios (patrz ARX FATALIS).



Trzy godziny na Gordona

HALF-LIFE 2 to naprawdę długa i wciągająca gra. Przekonać mogą się o tym goście witryny Speed Demos Archive, gromadzącej filmiki pokazujące „przechodzenie" kultowych tytułów w rekordowo krótkim czasie. Jak krótkim? Ano QUAKE w 12 minut i 23 sekundy, DOOM 2 w 14 minut i 41 sekund, a HALF-LIFE w niecałe 58 minut. Na tym tle HALF-LIFE 2 robi nieziemskie wrażenie. Aby go ukończyć, potrzeba 2 godzin, 57 minut i 35 sekund (choć niektórzy twierdzą, że przy odrobinie czasu można obciąć jeszcze około kwadransa)! Nic dziwnego, że Goval i CyberFish – piszący poradnik do tego wydania CLICK! – wciąż domagali się większej ilości stron. W efekcie zdeminowali cały numer!



Gordon superbohaterem

Popularna gra sieciowa CITY OF HEROES pozwala niemal dowolnie skonfigurować wygląd swojej postaci. Nic dziwnego, że fani HALF-LIFE z całego świata wybierają dla siebie skórkę Gordona Freemana. Co ciekawe, gdy dwóch wyglądających dość podobnie fanów spotka się na wirtualnej ulicy Miasta Bohaterów, rozpoczyna z reguły rozmowę. Gdyby w ich miejscu były dwie ubrane tak samo baby, doszłoby do prawdziwej wojny.



Głosy, głosy, głosy!

Gordon Freeman nie należy do zbyt rozmownych gości. Po prostu woli, gdy łom mówi za niego. Mimo to w pracach nad HALF-LIFE 2 wzięło udział kilku znanych aktorów. Największą gwiazdą był niewątpliwie Louis Gossett jr (Vortigaunt), czarnoskóry aktor znany polskim widzom z serialu „Korzenie", a także takich filmów jak „Oficer i dżentelmen", „Żelazny orzeł" czy „Toy Soldiers". Postać dr Eli Vance wykreował Robert Guillaume, który podkładał już głosy we wszystkich częściach „Króla lwa", a także pojawił się w „Wykonać wyrok" z Jeanem-Claude van Damme i w komedii „Szklanka po łapkach". Tam właśnie poznał Roberta Culpa (dr Wallace Breen), dla którego największym punktem kariery była niewielka, ale bardzo dobra rola prezydenta w „Raporcie Pelikana". Rolę dr Judith Mossman zagrała z kolei Michaelle Forbes, znana z „Kalifornii" z Bradem Pittem.



Half-Life 2 dla dorosłych

Niewiele osób wie, że HALF-LIFE 2 jest grą dla dorosłych. W ogólnoeuropejskim systemie PEGI program zyskał znaczek 16+, oznaczający, iż bawić się nim mogą osoby posiadające co najmniej szesnaście lat. Kupując grę w Austrii, Belgii, Danii, Finlandii, Francji, Grecji, Hiszpanii, Norwegii, Szwecji, Wielkiej Brytanii i Włoszech trzeba będzie udowodnić sprzedawcy, iż spełnia się ten warunek. W Australii gra została warunkowo dopuszczona do sprzedaży, gdyż lokalne przepisy prawa nie pozwalają przyznać znaczka +18, a +15 lokalni spece uznali za „zbyt mały".



3 wersje



Valve sprzedaje trzy różne zestawy gier HALF-LIFE. Najtańszy, brązowy pakiet kosztuje 49.95 dolarów i prócz samej gry zawiera COUNTER-STRIKE SOURCE. Pakiet srebrny kosztuje 10 dolarów więcej i został dodatkowo wzbogacony o „katalog" starszych gier oraz DAY OF DEFEAT: SOURCE (wciąż w produkcji). Pakiet złoty kosztuje blisko 90 dolarów i prócz wyżej wymienionych atrakcji zawiera trzy plakaty, czapeczkę, soundtrack, naklejkę, pocztówkę z City 17, poradnik wydawnictwa Prima oraz kupon, pozwalający wygrać wycieczkę do siedziby Valve. Całość zapakowano w specjalnie wzmocnione pudełeczko. Dla majętnych fanów prezent jak znalazł!

Kubek z butiku

Internetowy sklep butik.pl rozpoczął sprzedaż nielicencjonowanych gadżetów z HALF-LIFE 2. Za niecałe 34 złote można stać się właścicielem jednego z kilku kubków z logiem gry. Nieco tańsze są koszulki w kolorze dark white. Nie ma niestety łomów. Po nie trzeba zgłosić się do sklepów metalowych bądź supermarketów, gdzie kosztują od 17 do 89 złotych. Profesjonalne łomy importowane z USA są już kosmicznie drogie. Wraz z przesyłką kosztują od 75 do 590 złotych. Niektórzy twierdzą jednak, że są lepsze od pały bejzbolowej...



tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Szybki kurs grania w Sieci

Najlepszy sposób pod słońcem na rozładowanie stresu: sieciowa strzelanina!

Żeby pograć sobie w najnowszego COUNTER'A, musisz zainstalować HALF LIFE 2 i dodatek CS: SOURCE. CS:S można zainstalować „z automatu" – domyślnie wgrywa się razem z pełnym HL2 – albo doinstalować dzięki opcji dostępnej po włożeniu CD1 do napędu (oczywiście jeśli przy instalacji HL2 nie wybrałeś COUNTER'A).

Po pomyślnej instalacji (całość HL2 + CS:S zajmie na dysku ok. 4.6 GB) uruchamiasz CS:S ze skrótu systemu STEAM (czarno-biała ikonka na pasku zadań) – opcja My Games > Couter-Strike: Source.

Po załadowaniu CS:S zobaczysz menu podzielone na 7 części:

1. Find server

Servers:

Nazwa serwera, czasem państwo, w którym się znajduje. Dość często, jeśli serwer jest „klanowy", tzn. postawiony do celów treningowych jakiegoś klanu COUNTER A, walka na nim jest dla początkujących mocnym przeżyciem. Przez pierwsze kilkadziesiąt godzin gry w CS:S lepiej trzymać się od takich serwerów z daleka – a jednocześnie dużo ćwiczyć! Klanowe serwery zazwyczaj oznaczane są nazwą klanu albo opisem „Clan server". Często zdarza się też, że wejście na serwer obwarowane jest hasłem – wtedy przy nazwie występuje symbol kłódki.



Możliwość wychylenia się zza winkla bardzo się przydaje – nie chodzi nawet o to, że przeciwnik cię nie zauważy (bo zauważy cię na pewno!), ale [illegible], że możesz szybko skryć się z powrotem.



W CS: SOURCE możesz korzystać z najlepszych karabinów i maszynowców. Musisz pamiętać, iż z tak dużą bronią będziesz poruszał się znacznie wolniej niż gracz z lżejszą [illegible]

Game:

Nazwa dodatku, jaki obsługuje serwer. Tutaj właściwie tylko COUNTER-STRIKE: SOURCE

Players:

Liczba grających na możliwą liczbę graczy na serwerze. 10/12 oznacza że jeszcze 2 osoby mogą się dołączyć do rozgrywki, bo na możliwe 12 miejsc gra 10 osób. Warto obserwować tę rubrykę, jeśli chcesz pograć z niewielką liczbą graczy, dopiero ćwicząc swoje umiejętności.

Uwaga: wartość 0/x (np. 0/10) oznacza, iż po wejściu na serwer będziesz grał jako jedyny i zazwyczaj nie da się rozpocząć rozgrywki z powodu braku graczy strony przeciwnej!

Map:

Nazwa aktualnie rozgrywanej mapy, zawiera także tryb rozgrywki:

DE_ – Defuse – rozbrajanie bomb (TERRO wysadzają cel, CT im przeszkadzają),

CS_ – hostage rescue – ratowanie zakładników (TERRO przetrzymują zakładników, CT ich uwalniają).

Aktualnie rozgrywana mapka może zmienić się zgodnie z planem rotacji (zmiany map) ustalonym przez administratora serwera, na który wchodzisz.

Latency:

Bardzo ważna w grze sieciowej wartość. Od niej zależą nie tylko twoje postępy w CS:S, ale także ogólna przyjemność z rozgrywki. Wartość latency to czas opóźnienia wysłania danych na serwer CS:S przez twój komputer i czas, jaki potrzebny jest na dotarcie danych do serwera (określony przez wartość nazywaną ping iem). Ogólnie wartość latency wpływa znacząco na to, jak szybko komputer odpowie na twoją reakcję (strzał, ruch myszką itp.), a przez to, jak szybko zareagujesz na obecność wroga.

W CS dość często można się spotkać ze stwierdzeniem, że komp „laguje", tzn. że reakcje są opóźniane przez sprzęt i łącze. W związku z tym stanowi to także jedno z częściej stosowanych przez graczy wytłumaczeń dla swoich porażek. „Lag" to czas potrzebny na reakcję serwera na twoje rozkazy. W rzeczywistości jest to „latency" zwiększone o opóźnienia spowodowane przez niewydolność sprzętu, słabe łącza, duże obciąże-



Modele postaci przygotowano z niezwykłą dbałością o szczegóły – aż miło popatrzeć. Szkoda tylko, że nie ma możliwości dostosowania wyglądu do własnych upodobań, jak np. w THE SIMS 2...

nie serwera i inne problemy sprzętowe. Ze swej strony możemy poprawić sytuację poprzez zmniejszenie ilości detali, rozdzielczości ekranu, jakości dźwięku i innych opcji wpływających na szybkość.

Do rozsądnych wartości latency możesz zaliczyć przedziały:

0-200 dla gry rozrywkowej na serwerach publicznych (np. kafejki internetowe) z małą ilością graczy na planszy;

0-100 do rozgrywek na bardziej wymagających serwerach (dobre serwery klanowe);

0-50 do poważnej rozgrywki w ligach CS:S.

Na co dzień wartości nie powinny przekraczać max. 250. Zapewni to brak lagów i koncentrację na trenowaniu umiejętności.

Change filters:

Opcja filtru służy do pokazania w zestawieniu tylko interesujących cię serwerów według zadanych parametrów. Możesz sobie ustawić interesującą cię mapkę, dopuszczalny przedział latency (np. <100 – mniejsze od 100), lokalizację serwera (Europa, USA itp. – wpływa na wartość opóźnień), opcję anti-cheat (zabezpieczenie przed oszukującymi graczami, mającymi zainstalowane niedozwolone patche ułatwiające grę). Filtr można także ustawić tak, aby sprawdzał wykorzystanie serwera (server-not-full – czy są wolne miejsca?; has-players-playing – czy ktoś w ogóle gra?; is-not-password-protected? – czy jest możliwe wejście bez hasła). Pamiętaj o wyłączeniu filtra, jeśli chcesz zobaczyć pełną listę serwerów.

Quick refresh:

Odświeża informacje o ulubionych serwerach.

Refresh all:

Odświeża informacje o wszystkich serwerach CS:S.

Connect:

Po podświetleniu interesującego cię serwera i naciśnięciu CONNECT zostajesz połączony i możesz rozpoczynać grę!

2. Create server

Możliwość postawienia własnego serwera to na pewno fajna sprawa. Przydaje się chociażby na samym początku znajomości z COUNTER-STRIKE, kiedy twoje umiejętności dopiero raczkują. Mając własny serwer, możesz wybrać interesującą cię mapkę, zaprosić znajomych i z nimi stawiać pierwsze kroki w CS:S. Opcje stawiania serwera omówiono krótko poniżej:

• Server:

Map – wybór mapy (random – dowolna)

• Game:

Hostname – nazwa twojego serwera

Max. players – maks. liczba graczy

Server password – hasło serwera

Time per map – czas gry na jednej mapie

Win limit – ilość zwycięstw potrzebnych do wygrania rozgrywki

Round limit – ilość wygranych rund potrzebnych do wygrania rozgrywki

Time per round – długość trwania rundy

Freeze time – czas oczekiwania po rozpoczęciu rundy

Buy time – czas na dokonanie zakupu sprzętu

Starting money – ilość pieniędzy na starcie rozgrywki

Footsteps – czy będzie słychać kroki graczy?

Death camera type – co będziesz widzieć po śmierci (Spectate team – oczami zespołu; Spectate all – oczami dowolnego gracza)

Disable/chase death cam – wyłączenie kamery po śmierci

Friendly fire – czy włączyć Friendly Fire?

Kill TKers on next round – czy „Team Killers" (TK – gracze, którzy zabili członków własnej drużyny) zginą na starcie następnej rundy?

Kick idlers and TKers – czy wywalić niegrających i TK

Kick after (x) hostage kills – wywalić gracza po zabiciu (x) zakładników

Allow flashlight – czy zezwolić na użycie latarek?

Stawiając własny serwer po raz pierwszy, warto zabezpieczyć dostęp hasłem (password). Przy próbie połączenia gracze zostają poproszeni o jego wprowadzenie i w ten sposób wejść mogą tylko i wyłącznie twoi znajomi. Potem fajnie jest udostępnić serwer innym graczom w Sieci. Należy przy tym pamiętać, że do postawienia serwera dostępnego w Sieci potrzebne jest stałe, szybkie łącze (inaczej będziesz miał spore problemy z lagami).



3. Friends

Opcja ta pozwala na sprawdzenie, kto z twoich wcześniej określonych znajomych jest dostępny w Sieci i (jeśli gra) na jakim serwerze.

4. Report bug

Zgłaszanie błędów twórcom gry.

5. Video stress test

Sprawdzanie wydajności komputera. Przy wyniku poniżej 35-40 fps powinieneś obniżyć jakość grafiki, ponieważ podczas walki komputer nie będzie się wyrabiał (bardzo duży lag).

6. Options

Ustawienia silnika graficznego Source, analogiczne do tych z menu *HALF-LIFE 2*; dodatkowo występują w CS:S ustawienia celownika broni.

7. Quit

Wyjście z CS:S do pulpitu Windows.

Teraz właściwie nie pozostaje ci nic innego oprócz przeczyszczenia padów i myszek, i zarezerwowania sobie paru porządnych godzin na świat COUNTER-STRIKE: SOURCE! Życzę niskiego latency, jak najmniej TK i jak najwięcej fragów!

Co to jest CS: S?

COUNTER-STRIKE to niekwestionowany „król" dodatków do gry HALF-LIFE. Wraz z nadejściem HL:2 dostajemy w swoje ręce nową, nieco odświeżoną wersję CS, zatytułowaną COUTER-STRIKE: SOURCE. Nazwa Source pochodzi od nowego silnika graficznego, który wyposaża program w wiele dotąd niespotykanych możliwości. Realizm i dynamika wznoszą się na kolejny poziom i rozgrywka staje się bardziej atrakcyjna (choć niewielu graczy uwierzy, że to jeszcze możliwe).

Kolejność wersji została zachowana (CS:S jest wersją 1.6). Valve nie zdecydowało się na numer 2.0 z uwagi na małą liczbę wprowadzonych w mapach i zasadach gry zmian.



Podstawowe pojęcia

Rasz (ang. rush) – szybki atak (szturm) na pozycje wroga. Bardzo często stosowany, jeśli przeciwnikiem jest snajper. Zależnie od serwera rasz może być dozwolony lub zabroniony. Właściwie nie powinno się raszować całymi zespołami, bo niszczy to założenie CS'a, czyli konieczność stosowania przez obie drużyny taktyki. A właśnie ona powinna być podstawą gry w COUNTER'A.



Kampowanie (ang. camp) – „czajenie się" na wroga w jakimś niedostępnym kącie, bez wykazywania jakiejkolwiek chęci bezpośredniej walki albo wykonywania taktycznych ataków. Właściwie wszędzie tępione (takich graczy nazywa się „kamperami"). Często mylone ze zwykłą walką snajpera, który po znalezieniu sobie dobrego punktu obserwacyjnego powinien blokować ruch przeciwnika na określonym kawałku mapy. Gracz drużyny atakującej, jeśli pozostaje ostatnim żywym na mapie, powinien aktywnie atakować przeciwnika, a nie kampić w ukryciu.

Friendly fire (FF) – ostrzelanie kolegów z własnej drużyny. Na serwerze z włączoną opcją FF zawodnicy własnej drużyny ponoszą obrażenia od ognia kolegi.

Team Kill (TK) – zabicie członka własnej drużyny wskutek ostrzelania go (FF). Najbardziej niebezpieczny i surowo karany błąd w CS:S. Po ostrzelaniu/zabiciu kolegi trzeba natychmiast przeprosić go, a on powinien przeprosiny przyjąć bez wyciągania konsekwencji i bez zemsty. Serwery CS:S mogą być ustawione na automatyczne wyrzucanie z gry popełniających TK (albo częsty FF).

tekst: Wojciech Leski

HALF-LIFE 2 w Internecie

Czym byłoby życie bez codziennej dawki niusów o ulubionej grze?

Jak wokół każdej wielkiej gry, również wokół nowego HALF-LIFE'A zebrała się potężna społeczność graczy. Pożywką dla nich są codzienne porcje newsów związanych z ich ukochanym tytułem. Poniżej prezentujemy krótki przegląd polskich i zagranicznych adresów, którymi powinien się zainteresować każdy fan HL2

FileFront
www.hl2files.com



Podstrona FileFront, jednego z największych serwerów plików w Necie. Z tego miejsca najszybciej ściągniesz najnowsze łatki, dodatki oraz rozszerzenia do obu części gry. Znajdziesz tu też informacje o przygotowywanych modach i konwersjach, a także ich oficjalne strony. Kopalnia wiedzy głębsza od Rowu Mariańskiego!

f·p·p • h·a·l·f·l·i·f·e
halflife.fpp.pl

Polski serwis należący do sieci fpp.pl. Na korzyść strony przemawiają pojawiające się z zadowalającą częstotliwością rzetelne newsy. Poza tym niestety mizeria. Praktycznie brak publicystyki, pobieżne informacje o grach z rodziny HL, brak pobieralni. Niemniej dla niusów warto wpadać.



Half-life 2 NET
www.halflife2.net



Duży i często aktualizowany serwis, dostępny niestety tylko w języku angielskim. Jego zaletą jest olbrzymia liczba wiadomości o przygotowywanych dodatkach i rozszerzeniach. Zawiera szczegółowe omówienie HL2 oraz dodatku COUNTER-STRIKE: SOURCE, a także tony informacji o dostępnym sprzęcie, potworach i mapach. W specjalnym dziale opisano też silnik Source oraz gry, które skorzystają z jego niezwykłych możliwości. Odwiedzając serwis, dowiesz się też, gdzie szukać nowych modów i kiedy zostaną ukończone. Znajdziesz wreszcie odnośniki do licznych forów dyskusyjnych i chatów, na których udzielisz porad modderom oraz umówisz się na mały sparing w trybie Multiplayer. Szkoda, że w polskiej Sieci nie ma ani jednej równie bogatej strony...

Planet Half-Life
www.planethalflife.com



Planet Half-Life jest bardzo starym i uznanym serwisem o HALF-LIFE, należącym do sieci GameSpy. To, co strona ma najlepszego do zaoferowania, to codzienne świeże newsy poświęcone obu częściom HL i dodatkom do nich. Powinni zaglądać tu wszyscy, którzy chcą być na bieżąco z powstającymi modyfikacjami, mapami i innym tworzonym przez fanów stuffem. Serwis informuje również o pojawiających się na innych stronach artykułach, wywiadach, recenzjach, poradnikach i tekstach poświęconych PÓŁŻYWEMU. Miłośnicy ściągania plików również znajdą coś dla siebie – bliźniaczy serwis FilePlanet hostuje całą masę map, modów, dodatków, patchy i innych dóbr potrzebnych miłośnikowi gry. Można tu znaleźć rarytas – Half-Life Uplink, czyli stare demo pierwszej części HL, zawierające nieznany z pełnej wersji epizod. Miłośnicy słowa pisanego powinni zagłębić się w lekturze bogatego archiwum publicystyki, testów i wywiadów. Serwis zawiera kilka mniejszych kącików poświęconych konkretnym grom: HL2, HL, COUNTER-STRIKE, TEAM FORTRESS i DAY OF DEFEAT. Uzupełnieniem lub alternatywą dla Planet Half-Life mogą być serwisy Half Life Source (dostępny pod adresem www.halflifesource.com) i HalfLife2.net (www.halflife2.net). Wszystkie trzy witryny prezentują zbliżoną zawartość merytoryczną.

Half-Life2.pl
www.half-life2.pl



Jeśli preferujesz wiadomości w naszym ojczystym języku, ten wortal może być niezłą alternatywą dla zagranicznych serwisów. Niestety, newsów jest bardzo niewiele, średnio jeden na dobę. Na korzyść serwisu przemawia fakt, że informuje on np. o powstającym fanowskim spolszczeniu HL2. Jest również przydatne FAQ, forum, na którym można powymieniać poglądy z rodakami, oraz kilka dość przeciętnych tekstów zwanych szumnie felietonami. Mimo wszystko zajrzeć warto.

Oficjalna strona Half-Life 2
www.half-life2.com

Steam
www.steampowered.com

Valve Software
www.valvesoftware.com



Tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz, Michał „Joel" Zucharzewski

Aby korzystać z oszustw, musisz odblokować konsolę, z której będziesz wprowadzał kody. By tego dokonać, uruchom Steama, przejdź do listy gier, kliknij prawym przyciskiem myszy na HALF-LIFE 2 i wybierz opcję Properties. Kliknij na przycisk Launch Options i wpisz polecenie „-console" (pomijając cudzysłów). Kliknij OK, aby zatwierdzić zmiany, i uruchom grę. W podobny sposób możesz edytować skrót do gry i uruchamiać HL2 bezpośrednio z pulpitu. Konsolę można również uaktywnić bezpośrednio z menu gry. Wystarczy przejść do opcji konfiguracji klawiatury, kliknąć Advanced i zaznaczyć „enable developer console (~)".

Niezależnie od tego, z której metody skorzystasz, odblokowana konsola będzie dostępna pod klawiszem tyldy – czyli „~".

Rentgenowski wzrok? Wpisz komendę mat_depthbias_normal 1 i zobacz, co dzieje się za ścianą



- sv_cheats 1 – Uaktywnienie trybu oszustw
- god – Nieśmiertelność
- notarget – Przeciwnicy ignorują gracza
- noclip – Latanie i przenikanie przez ściany
- buddha – Gracz otrzymuje obrażenia, ale nie ginie
- thirdperson – Widok z perspektywy trzeciej osoby (tragedia!)
- firstperson – Powrót do widoku FPP
- skill # – Wybór poziomu trudności (w miejsce # wpisz 1, 2 lub 3)
- impulse 101 – Dostęp do wszystkich broni
- impulse 82 – Łazik
- impulse 83 – Poduszkowiec
- impulse 203 – Usuwa wskazany obiekt
- picker – Wyświetla układ współrzędnych dla interaktywnych obiektów
- viewmodel_fov # – Określa odległość broni od oczu gracza, domyślnie: 54
- air_density # – Zmiana gęstości powietrza, wpływa na model fizyczny gry, domyślnie: 2.0
- ai_disable 1 – Wyłączenie Sztucznej Inteligencji
- cl_showfps 1 – Mierzy ilość klatek animacji wyświetlanych w ciągu sekundy
- net_graph 1 – Mierzy płynność animacji i stopień wykorzystania Sieci
- mat_fullbright 1 – Usunięcie cieni
- mat_depthbias_nomal 1 – Pozwala widzieć przez ściany
- sv_infinite_aux_power – Nieograniczona energia
- sv_gravity # – Ustawienie siły grawitacji, domyślnie 600

Jak wielkie znaczenie ma oświetlenie i gra cieni przekonasz się, wybierając mat_fullbright 1

- sv_unlockedchapters # – Odblokowanie wybranego epizodu (od numerka 1 do 15)
- map „nazwa_mapy" – skok do dowolnie wybranego poziomu
- map * – Wyświetla listę dostępnych map
- give item_battery – +15 do energii HEV Suitu
- give „nazwa_broni" – Dodaje wybraną broń z poniższej listy:
  - > weapon_crowbar – Łom
  - > weapon_pistol – Pistolet
  - > weapon_smg1 – Karabin maszynowy
  - > weapon_shotgun – Shotgun
  - > weapon_357 – Rewolwer
  - > weapon_ar2 – Karabin szturmowy
  - > weapon_crossbow – Kusza
  - > weapon_rpg – Wyrzutnia rakiet
  - > weapon_bugbait – Zanęta na „robale"
  - > weapon_frag – Granat odłamkowy
  - > weapon_physcannon – Działko Grawitacyjne
- sk_plr_dmg_crowbar # – Zmiana wartości obrażeń zadawanych przez łom, domyślnie: 10
- sk_plr_dmg_pistol # – Zmiana

Limuzyny nie podstawiono? Dzięki kodom sam możesz zapewnić sobie transport z dworca



wartości obrażeń zadawanych przez pistolet, domyślnie: 5
- sk_plr_dmg_smg1 # – Zmiana wartości obrażeń zadawanych przez lekki karabin maszynowy, domyślnie: 4
- sk_plr_dmg_smg1_grenade # – Zmiana wartości obrażeń zadawanych przez granatnik karabinu maszynowego, domyślnie: 100
- sk_plr_dmg_buckshot # – Zmiana wartości obrażeń zadawanych przez shotgun, domyślnie: 8
- sk_plr_dmg_357 # – Zmiana wartości obrażeń zadawanych przez rewolwer, domyślnie: 40
- sk_plr_dmg_ar2 # – Zmiana wartości obrażeń zadawanych przez karabin szturmowy, domyślnie: 8
- sk_plr_dmg_crossbow # – Zmiana wartości obrażeń zadawanych przez kuszę, domyślnie: 10
- sk_plr_dmg_rpg_round # – Zmiana wartości obrażeń zadawanych przez wyrzutnię rakiet, domyślnie: 100
- sk_plr_dmg_grenade # – Zmiana wartości obrażeń zadawanych przez granaty odłamkowe, domyślnie: 150
- sk_max_pistol # – Zmiana maksymalnej ilość amunicji dla pistoletu, domyślnie: 150
- sk_max_smg1 # – Zmiana maksymalnej



Dzięki komendzie noclip grawitacja przestanie działać. Tylko tak zobaczysz każdy zakamarek levelu

Kody pozwalają zmieniać skuteczność broni. Po małym tuningu pistolet zyskuje się wyrzutni rakiet!



ilość amunicji karabinu maszynowego, domyślnie: 225
- sk_max_smg1_grenades # – Zmiana maksymalnej ilość granatów dla karabinu maszynowego, domyślnie: 3
- sk_max_buckshot # – Zmiana maksymalnej ilość amunicji dla shotguna, domyślnie: 30
- sk_max_357 # – Zmiana maksymalnej ilość amunicji dla rewolweru, domyślnie: 12
- sk_max_ar2 # – Zmiana maksymalnej ilość amunicji dla karabinu szturmowego, domyślnie: 60
- sk_max_altfire # – Zmiana maksymalnej ilość alternatywnej amunicji dla karabinu szturmowego, domyślnie: 3
- sk_max_crossbow # – Zmiana maksymalnej ilość strzał dla kuszy, domyślnie: 10
- sk_max_rpg_round # – Zmiana maksymalnej ilość pocisków dla wyrzutni rakiet, domyślnie: 3
- npc_create „nazwa_postaci" – Dodaje przeciwnika bądź inną postać lub zwierzę z poniższej listy:

- npc_alyx
- npc_antlion
- npc_antlionguard
- npc_barnacle
- npc_barney
- npc_breen
- npc_citizen
- npc_combine_s
- npc_combinedropship
- npc_combinegunship
- npc_crow
- npc_cscanner
- npc_dog
- npc_eli
- npc_fastzombie
- npc_gman
- npc_headcrab
- npc_headcrab_black



Ciekawe, kiedy i my będziemy mogli klonować sobie co ładniejsze nunie? Farciarz z tego Gordona!

- npc_headcrab_fast
- npc_headcrab poison
- npc_helicopter
- npc_ichthyosaur
- npc_kleiner
- npc_launcher
- npc_manhack
- npc_metropolice
- npc_monk
- npc_mossman
- npc_pigeon
- npc_poisonzombie
- npc_rollermine
- npc_seagull
- npc_stalker
- npc_strider
- npc_vortigaunt
- npc_zombie
- npc_zombie_torso

Niektóre z powyższych obiektów można utworzyć tylko na wybranych poziomach.

Zmniejsz grawitację i przeskocz nad najwyższym murem. Wystarczy skorzystać z komendy sv_gravity



© tekst: Maciej „Kawą napędzany" Waszkiewicz

